

GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • MASTER SYSTEM • LYNX • GAME GEAR
2/92
April/Mai
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
Markt&Technik
öS 60,-/sfr 7,-
Lit. 7400/hfl 9,-
DM 7,-
KNALLHART GETESTET
SPIELE SENSATIONEN
• Adventure Island 2
• Empire strikes back
• Legend of Zelda 3
• Super Fantasy Zone
• Mega Man 3
• Monopoly
• Castlevania 3
• Bugs Bunny
• Kick off
• Robin Hood
• Buck Rogers
• Hook
TIME
Wizards & Warriors III
Aufkleber im Heft
15 SEITEN HEISSE NEWS
TRENDS & TRÄUME

ÜBERNIMM DAS KOMMANDO DES ROTER OKTOBER... DIE JAGD BEGINNT!

Sie schleichen sich heran... bombadieren Dich... und greifen Dich an. Es gibt sogar einen heimlichen Saboteur an Bord.

Du bist Kapitän Ramius und kommandierst über das perfekte Atom-U-Boot.

Dein Ziel... zum Feind überlaufen.

Ein Spiel mit Strategie, Handlung & Geschicklichkeit!

JAGD AUF ROTER OKTOBER





LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE NES™ & GAME BOY™ SYSTEMS

Official Nintendo Seal of Quality

Vertrieb:
Allan Deutschland GmbH
Rosenstr. 7
8000 München 2



ZUWACHS &DURCH-BLICK

Kommt Euch einer der Jungs rechts unten in der Ecke unbekannt vor? Keine Angst, Ihr leidet nicht unter Gedächtnisschwund. Um Euch noch intensiver und ausführlicher über die ganze Welt der Videospiele informieren zu können, wurde das **VIDEO-GAMES**-Team aufgestockt: Videospielprofi Andreas "Das spiel' ich durch!" Knauf steht auf Actionspiele, weiß aber auch die Qualitäten guter Jump'n'Runs zu schätzen. Das Basiswissen für diesen Job hat er sich in den letzten sieben Jahren erworben, von denen er die meiste Zeit am Joypad bzw. Joystick verbracht hat. Dementsprechend tummeln sich bei ihm zu Hause fast alle wichtigen Konsolen des letzten Jahrzehnts.

Auch bei den Spieletests haben wir uns was Neues einfallen lassen. Damit Ihr auf den ersten Blick erkennt, wie gut ein Spiel dem jeweiligen Tester gefallen hat, trennt ab sofort eine "Wertungsvokabel" den beschreibenden Text vom Meinungsfazit. Wir hoffen, Euch gefällt diese kleine Änderung. Übrigens, ganz im Vertrauen, wer gerne mehr weiß als die anderen, der sollte einen Blick in unsere "Gerüchteküche" wagen. Dort plaudern wir Insiderinformationen aus, die Ihr nur in der **VIDEO GAMES** lesen könnt.

Einen weiterhin erfolgreichen Kampf gegen alle bösen Obermotze auf dieser Welt wünscht



Euer Video-Games-Team

INHALT



78 Ein prima Game-Boy-Spiel erwartet Euch mit Adventure Island

87 Master Higgins hüpt durch Super Adventure Island

20 Parodius ist das Highlight unserer diesmaligen PC-Engine-Kolumne

VIDEO GAMES 2

NINTENDO-NEWS

Die Softwarehersteller legen sich mächtig ins Zeug. Für alle drei Nintendo-Systeme werden Spiele en masse angekündigt. Alle wichtigen Genres kommen zum Zug — von Prügelfetzern bis hin zu strategisch angehauchten Geschicklichkeitsspielen reicht die Palette.

Für Aufsehen dürfte ein Spiel von Jaleco fürs NES sorgen, das ursprünglich vom Atari-Ableger Tengen erdacht wurde. **Ramparts** fordert vom Spieler sowohl geistige Frische als auch Joypad-Geschick. Ihr steigt dabei zum Burgherrn auf und müßt Euer Anwesen gegen eine angreifende Armada aus Segelschiffen verteidigen. Nachdem Ihr die Schurken mit ein paar gezielten Kanonentreffern vertrieben habt, müßt Ihr die beschädigten Burgmauern reparieren und angrenzende Burgen gleich mit in Besitz nehmen. Dazu plaziert Ihr "Tetris"-ähnliche Bauteile so geschickt, daß sich daraus eine durchgehende Mauer ergibt. Anschließend bekommt Ihr ein paar neue Kanonen angeliefert, die dann innerhalb Eurer Grundstücksgrenzen aufgestellt werden. Danach folgt der Anpfiff zur zweiten Runde. Natürlich dürft Ihr auch gegen einen Kumpel antreten. In diesem Fall beschießt Ihr Euch gegenseitig. Eine Mega-Drive-Version ist bereits in Arbeit; Umsetzungen für Game Boy und Super Famicom sind wahrscheinlich.

Noch ein ungewöhnliches NES-Modul kommt aus England auf uns zu. Der Computerspielklassiker **Elite** sollte in kurzer Zeit über Rushware zu uns nach Deutschland kommen. Elite ist eine Mischung aus Weltraumstrategie- und Handelsspiel, das anno '86 die Computerspiele für Monate in seinen Bann zog und heute als Meilenstein der Computerspieleentwicklung gesehen wird.

Ähnlichen Kultstatus dürfte Capcoms "Mega-Man"-Serie besitzen.

Der Action/Taktik-Knüller "Ramparts" wird wahrscheinlich in diesem Jahr offiziell in Deutschland erscheinen (NES)





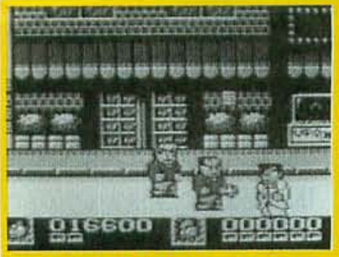


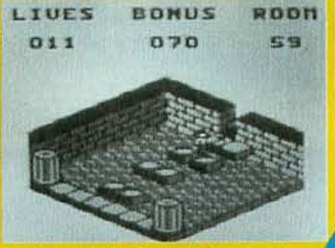


"Super Cup Soccer" auf dem Super Famicom ist bereit zum Anpfiff



Jaleco wird aggressiv: "Rushing Beat" sagt Capcoms Prügelprofis den Kampf an.

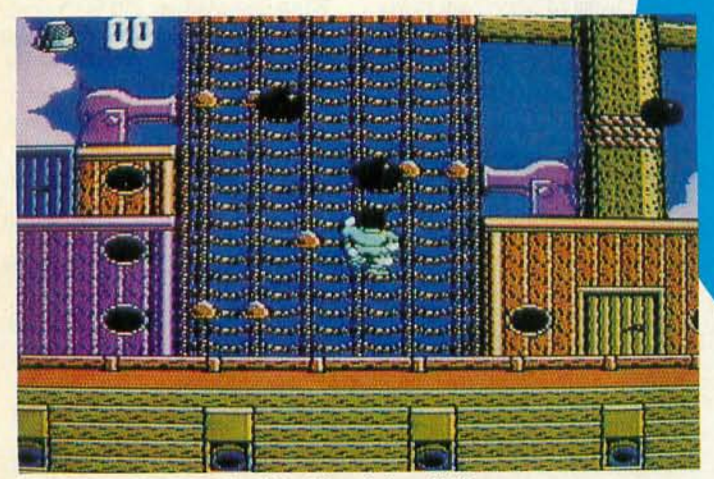




Links seht Ihr "Street Gangs", rechts läuft Pinocchio durch isomerische 3-D-Szenarien (Game Boy)



Oben seht Ihr das neueste Super-Famicom-PS-Spektakel von Naxat. Links geht "Mega Man 4" auf NES-Pirsch; unten tummelt sich ein Monster in den Rollenspiel "Dungeon Master" auf dem Super Famicom.

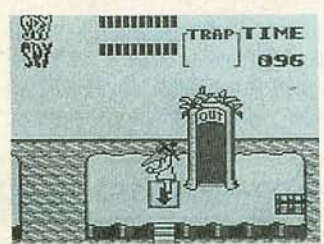


Ocean bereitet zur Zeit "Hook" auf dem NES vor

Kaum wurde der dritte Teil in die Läden gebracht, kündigt sich schon der Nachfolger **Mega Man 4** fürs NES an. Altes Spielkonzept, neue Gegner. Im Lauf dieses Jahres sollte auch der erste Super-Famicom-Streich des Roboterkillers ins Haus stehen.

Weitere Nintendo-Spiele erwarten wir in Kürze von Yeno. So steht das Prügelinferno **Street Gangs** (für Game Boy und NES), **Nail'n'Scale** und **Bomb Jack** (beide für Game Boy) an. Außerdem wagt sich ein Held aus vergangenen Tagen auf die Game-Boy-Bildfläche: Die lebende Marionette **Pinocchio** bereitet ihr Videospieldebüt vor. Dasselbe planen zwei Kulthelden aus den MAD-Heften. Den beiden Meisteragenten aus der **Spion vs Spion**-Serie wird dank Kemco sprite-technisch neues Leben eingehaucht. Wenn's um Lizenzspiele geht, will der englische Softwareriese Ocean natürlich nicht nachstehen. Über Laguna erscheint in Kürze Steven Spielbergs Peter-Pan-Verfilmung **Hook** fürs NES. Einen Test der Game-Boy-Version findet Ihr bereits in dieser Ausgabe.

Für die Super-Famicom-Fans, die japanischen Importen nicht abgeneigt sind, bahnt sich ebenfalls ein teurer Frühling an. Naxat hat es auf die Rennfreaks abgesehen: In dem namentlich noch unidentifizierten PS-Vergnügen wird der Bildschirm im Zwei-Spieler-Modus vertikal gesplittet. Die Strecke ist dabei aus der Vogelperspektive zu sehen. Mehr auf 3-D-Perspektive stehen die Macher der Rollenspielkrachers **Dungeon Master**, der als Japan-Version schon längere Zeit vorliegt und nun bald auf dem US-Markt erscheint. Die englischsprachige Varainte dieses Dungeon-Klassikers sollte sich keiner entgehen lassen.



Das Spiel der tausend Tode: "Spy vs Spy" (Game Boy)

Jaleco hat sich bislang auf dem Super Famicom nicht mit Ruhm bekleckert. Mit ihrem neuesten Prügeltitel **Rushing Beat** wollen sie die "Big Run"-Scharte wieder auswetzen. Ob sie den tatkräftigen Vorsprung der Oberkaratekas von Capcom einholen, wird sich erweisen. Wenig Chancen räumen wir Jaleco ein, die Vormachtstellung von "Super Formation Soccer" zu brechen. Mit dem **Super Cup Soccer** marschieren sie in einen fast aussichtslosen Kampf. Gleichzeitig fordert Tecmo die Fußballfreaks: **Tecmo World Soccer** rückt an.

XE-1 Joyboard

Gerade erst haben wir von den Qualitäten des JB King Sticks fürs Super Famicom geschwärmt und uns über seinen Preis geärgert, da wird prompt noch eins draufgesetzt. Von derselben Firma, die schon den exzellenten XE-1-Stick für die PC-Engine produzierte, kommt jetzt der **XE-1-Super-Famicom-Joystick**. Um den unverschämt hohen Preis von etwa 270 Mark zu rechtfertigen, bietet dieses Spitzen-Joyboard-Stick noch mehr als der JB King: Er ist ergonomisch besser designt und weist noch mehr Tasten auf. Um allen Eventualitäten vorzubeugen, ist der Stick mittels eingebauten LCD-Displays und einigen Microchips komplett programmierbar. Sogar die exakte Geschwindigkeit des Dauerfeuers läßt sich neben diversen Feuerknopfbelegungen einstellen und speichern. Wer noch kein Joyboard für sein Super Famicom oder Super NES hat und die Kleinigkeit von 270 Mark übrig hat, darf zugreifen. Allerdings sollten sich die japanischen Zubehörhersteller etwas am Riemen reißen. Fast 300 Mark für einen Joystick zu verlangen (auch in Japan ist das Joyboard ähnlich teuer), stößt verdammt nahe an die Grenze des guten Geschmacks.



Unverschämt teuer, aber unverschämt gut: der XE-1 fürs Super Famicom

SEGA SPEZIAL

Egal ob in Japan, in Amerika oder in Europa: Für Sega-Fans gibt's weltweit Grund zur Vorfreude. Wir berichten aus der bunten Welt der Umsetzungen und Neuentwicklungen.



Spaß aus den Staaten

Amerikanische Softewarehäuser glänzen in diesem Jahr als die verläßlichsten Spielelieferanten für das Mega Drive: Bisher hat Nintendos Super NES den Zeitvorsprung des Mitbewerbers noch nicht völlig geschluckt, beide Systeme ringen verbissen um die Vormachtstellung auf dem 16-Bit-Konsolenmarkt. Electronic Arts, seit jeher um keine Adaption fürs Mega Drive verlegen, stellt sein Programm in den Staaten langsam von Computerspielen auf Konsolensoftware um. In diesen Tagen erscheinen das Fantasy-Jump'n'Run **Leander**, der Basketballklassiker **Jordan vs. Bird: One on One** und eventuell das Irak-Actionspiel **Desert Strike: Return to the Gulf**. Außerdem in Arbeit ist die Umsetzung des schmucken Amiga-Rollenspiels **Black Crypt**. In schönster 3-D-Grafik tummeln sich Monster und bösartige Fallen, während Ihr mit einer vielköpfigen Abenteurergruppe ums Überleben kämpft. Auch **Lord of the Rings** wird wohl noch pünklich im hundertsten Geburtsjahr des "Herr der Ringe"-Schöpfers J.R.R. Tolkien in Modulform in die Läden kommen.



Accolade's Test Drive

Die Rollenspielexperten von Origin setzten wiederum auf die CD. Die entsprechende Umsetzung ihres PC-Hits **Wing Commander** könnte so eines der ersten interessannten CD-Spiele für das Mega Drive werden. Weitere Computerspielumsetzungen liefert Accolade, deren Label Ballistic uns schon mit "Onslaught" beglückte. Spätestens bis zum Herbst dürften auch **Double Dragon** (besser als die Fortsetzung), die 3-D-Raserei **Test Drive 2** und die Raserei **Super Off Road** erreicht haben. Microprose verspricht wiederum eine Handvoll ziviler und militärischer Flugsimulationen.

Auf der Winter CES in Las Vegas gesellte sich ein traditioneller Nintendo-Lizenznehmer ganz offiziell zu den Sega-Getreuen. Unter dem Labelnamen "Flying Edge" führt Acclaim nun auch Spiele fürs Mega Drive und fürs Game Gear im Programm. Euro-

Sega-Nachschub aus den USA

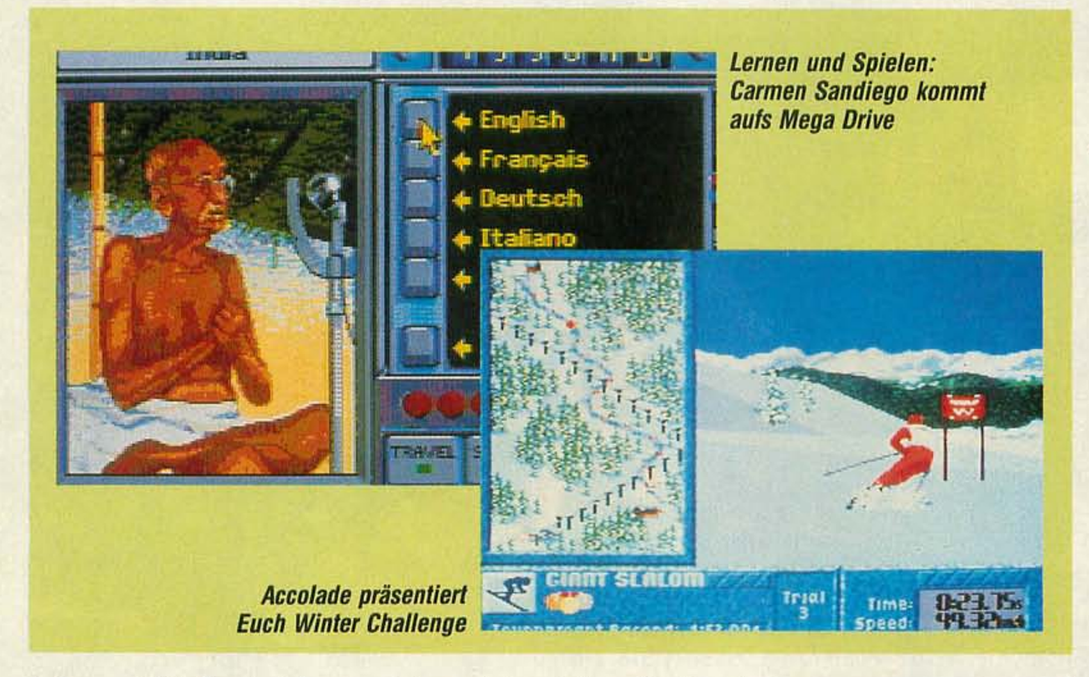
Titel	Anbieter	System
Wing Commander	Origin	MD-CD
Rise of the Dragon	Dinamics	MD-CD
One on One	Electronic Arts	MD
Lord of the Rings	Electronic Arts	MD
Black Crypt	Electronic Arts	MD
Agony	Electronic Arts	MD
Desert Strike	Electronic Arts	MD
Railroad Tycoon	Microprose	MD
Strike Eagle 2	Microprose	MD
Solo Flight	Microprose	MD
Winter Challenge	Accolade/Ballistic	MD
Test Drive 2	Accolade/Ballistic	MD
Double Dragon	Accolade/Ballistic	MD
Spider-Man	Acclaim/Flying Edge	GG
Bart vs. Space Mutants	Acclaim/Flying Edge	GG
G.Foreman's Knockout Boxing	Acclaim/Flying Edge	GG
Ferrari GP Challenge	Acclaim/Flying Edge	MD
Arch Rivals	Acclaim/Flying Edge	MD
Krusty's Funhouse	Acclaim/Flying Edge	MD
Smash TV	Acclaim/Flying Edge	MD
Bart vs. Space Mutants	Acclaim/Flying Edge	MD
Terminator 2	Acclaim/Flying Edge	MD
Ramparts	Tengen	MD
Road Riot 4WD	Tengen	MD
Steel Talons	Tengen	MD

päische Sega-Fans müssen auf Titel wie **The Simpson: Bart vs. Space Mutants**, **The Simpson: Krusty's Funhouse**, das Rennspiel **Ferrari Grand Prix Challenge** und die Basketballsimulation **Arch Rivals** jedoch noch warten. Weder ein Erscheinungsdatum, noch der Name des neuen Labels ("Flying Edge" kommt für Europa nicht in Frage) sind zum jetzigen Zeitpunkt bekannt.

Last not least setzt Atari-Tochter Tengen sein Engagement auf diesem Sektor fort: Nach einer Umsetzung des Taktikknüllers **Ramparts** und der Schlammraserei **Road Riot 4WD**, wird's bis Ende des Jahres unter anderem auch das Hubschrauber-Kampfspiel **Steel Talons** geben.

Japanneuheiten

Titel	Anbieter	Bemerkung	Erscheinungstermin
Battlemania	Vic Tokai	Zwei Spieler gegen mechanische Ungeheuer: Durch diesen Horizontal-Scroller dürft Ihr zwei gutausehende Söldnerinen steuern	März
Turbo Out Run	Sega	Mit Freundin und Testarossa...	März
F-1 Hero	Varie	Formel-1-Rennspiel mit Splitbildschirm und Pseudo-3-D	April
Shining Force	Sega	Mit "The Legacy of Intention" untertitelt; aufgeppepte, 12 MBit starke Fortsetzung zu "Shining in the Darkness"	März
A. Senna's Super Monaco GP 2	Sega	Raserei um und mit dem Formel-1-Weltmeister	April
Strider	Sega	CD-Neuauflage der Grafikorgie um den sportlichen Einzelkämpfer	—
Power Drift	Sega	Ein abgedrehtes Buggy-Rennen um extrem hoplrige Achterbahnstrecke	—



Lernen und Spielen: Carmen Sandiego kommt aufs Mega Drive

Accolade präsentiert Euch Winter Challenge

Mega-CD-News

Um das Mega-CD gibt es zwei interessante Neuigkeiten: Zum einen enthält das Laufwerk zwar einen neuen Soundchip (der nicht mit der entsprechenden Hardware des Mega Drive kombiniert werden kann) und einen superschnellen (mit gut 12 MHz getakteten) 68000-Prozessor, jedoch keine explizite Grafikhardware für 3-D-Routinen. Der neue Hauptprozessor nimmt seinem Bruder jedoch so viel Arbeit ab, daß für die Pixel und Sprites mehr Leistung bleibt, als ohne dem Mega-CD-ROM. So ist er z.B. in der Lage, Sprites aus dem Video-RAM zu nehmen, zu manipulieren und sie wieder zurückzuschreiben. Die Zugriffszeiten auf CD sind ebenfalls auf ein Minimum reduziert: Das Mega-CD geht bei dieser Aufgabe ungefähr doppelt so schnell zur Sache wie eine PC-Engine mit entsprechendem Laufwerk. Mies für Audio-Freaks: Nur mit angeschaltetem Mega Drive lassen sich auch Musik-CD abspielen.

Die Veröffentlichung wird in Deutschland noch ein wenig auf sich warten lassen. Greift trotzdem nicht voreilig zu Importgeräten: Amerikanische Software läuft nicht auf europäischen Maschinen, deutsche nicht auf japanischen usw. — nicht nur die Hardware, auch die Spiele sind vor solchem Tausch geschützt. Schon jetzt produzieren die Japaner massenweise CD-Rollenspiele, die nicht für amerikanische Spieler gedacht sind, während in den Staaten an Flugsimulatoren und Actionspielen getüftelt wird. Kultcharaktere wie z. B. Sonic sind von Sega für alle Märkte konzipiert und werden relativ zeitgleich in japanische, europäische und amerikanische Geschäfte kommen. Voraussichtlich erscheint die Sonic-Fortsetzung sowohl auf CD, als auch Modul.

Wonderboy 5 auf Englisch

Auch der fünfte Streich des tapferen Sega-Sprößlings hat's nun zu einer englischen Übersetzung gebracht. **Wonderboy 5 in Monsterworld** erntete in *VIDEO GAMES* 1/92 dank vertrackter Levels, vorbildlicher Spielbarkeit und knackiger Rätsel 83 Prozent und die begehrte *VIDEO-GAMES-CLASSIC*-Münze. In der offiziellen Europaversion des Spiels sind die störenden Japano-Symbole durch allgemeinverständliches Englisch ersetzt. Grund genug für uns, noch einmal ein Prozentchen draufzulegen und die Spielspaßwertung auf 85 Prozent anzuheben. Zugreifen.

Long Raiser jetzt in Englisch

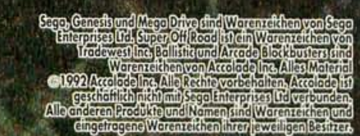
Das meisterhafte Strategiespiel im Fantasy-Look, "Long Raiser" von NCS, das in *VIDEO GAMES 3/91* mit 89 Prozent zum *VIDEO GAMES CLASSIC* wurde, gibt's nun in allgemein-verständlichem Englisch. Unter dem Namen **Warsong** veröffentlichte Treco das Spiel vor einige Monaten in den Staaten. *Mittlerweile* sind die Module als Import in den hiesigen Fachhandel eingezogen. Wer schnell zugreift, kann noch eins der Meisterwerke (mit eingebauter Batterie und beigelegtem englischen Handbüchlein) ergattern — wer's noch nicht kennt sollte in der aktuellen *POWER PLAY* nachlesen.



Den aktuellen Wonderboy und...

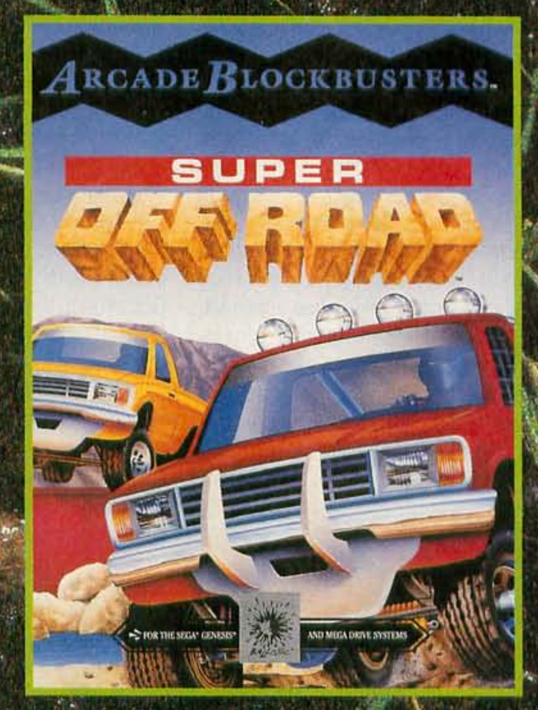
...das Strategiewerk Warsong gibt's jetzt auf Englisch


AUF DER STRASSE...
The Duel
TEST DRIVE II
FOR THE SEGA GENESIS
AND MEGA DRIVE SYSTEMS
Sie fühlen sich wie echt an, sie bremsen wie echt, sie bewegen sich wie echt-willkommen auf den Überholspuren.
Erleben Sie die beeindruckenden Eigenschaften der drei schnellsten Autos der Welt und lassen Sie sie die Autobahn Kopf an Kopf hinunterrasen.
Eine Weiterentwicklung des Bestsellers Test Drive. Ballistic bietet Ihnen nun das höchste Fahrerlebnis für Mega Drive Besitzer.
Auf Ihrem Mega Drive - März 1992
Sega, Genesis und Mega Drive sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Die Warenzeichen Lamborghini und Diablo gehören Automobili Lamborghini S.p.A., Italien, und werden unter Lizenz beutzt. The Duel: Test Drive II, Ballistic und Ballistic Power-RAM sind Warenzeichen von Accolade Inc. Accolade ist geschäftlich nicht mit Sega Enterprises Ltd verbunden. Alle anderen Warenzeichen und eingetragene Warenzeichen gehören ihren jeweiligen Besitzern. ©1992 Distinctive Software, Inc. Alle andere Software und Materialien ©1992 Accolade, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
BALLISTIC™









Ran mit Ihnen und lassen Sie 's über Schlaglöcher, Rampen und anderen Objekten gehen, bis es in der Federung kracht! Eine Weiterentwicklung des ursprünglichen Arcade Riesenhits. Super Off Road ist ein richtig Dreck spritzendes, deftiges Kurzstreckenrennen mit acht verschiedenen Rennabahnen. Wenn Sie zäh genug sind und gewinnen, können Sie sogar Ihren Gewinn eintauschen und Ihr Fahrzeug so ausstatten, daß sie damit ernsthaften Schaden anrichten können.

Auf Ihrem Mega Drive - März 1992

... WEG VON DER STRASSE

NEO GEO

◆ Seit unserem Bericht in der letzten *VIDEO GAMES* sind zwei Monate ins Land gegangen und auf dem Neo-Geo-Sektor haben sich wieder einige MBits bewegt. Da wir Euch nicht nur über die einschlägigen Konsolen, sondern auch über dieses Prachtstück der Exoten-Zunft informieren wollen, stellen wir Euch an dieser Stelle die neuste Software für SNKs Edelhardware vor. Fünf an der Zahl, davon drei Prügelspiele, sind nach unserem letzten Abstecher in die "300-Mark-pro-Spiel"-Preisregion in Deutschland eingetroffen und werden seit Ende Februar über den M&B-Versand in Niederzissen offiziell vertrieben. Der Preis für die Konsole, die jetzt mit einem normalen Mega-Drive-Netzteil läuft, als PAL und RGB-Version zu kaufen ist und eine FTZ-Zulassung besitzt, beträgt weiterhin knapp 750 Mark, die Spiele lungern im Preissegment von 199 bis 349 Mark.

Kurz nach Redaktionsschluß der letzten *VIDEO GAMES* marschierte SNKs 45-MBit-Hammer **Robo Army** in die Redaktion. Bis zu zwei Helden gleichzeitig müssen in bester "Final Fight/Burning Fight"-Manier Roboter niederkloppen, daß die Schrauben fliegen. Sechs Levels, die von Endgegnern beschlossen und mit Zwischengegnern bestückt sind, habt Ihr zu bewältigen. Gelegentlich liegen einzelne Extras auf dem horizontal scrollenden Spielfeld: Power-ups, die Lebensenergie zurückgeben, magische Kugeln, die den Einsatz einer Extrawaffe erlauben, "normale" Waffen (Gliedmaßen zertrümmerter Roboter dienen zum Schlagen) und das sogenannte "Power Metal", ein Buggy, in den sich der Spieler kurzzeitig verwandelt und damit alle Feinde plattwalzen kann. Wer nicht schnell genug kloppt, springt und Extras anwendet, ist seine Lebensenergie und damit eines der drei Leben los. Unser Blechfreund hat jedoch drei Continues, anschließend ist die Memory-Card zwecks Schummelaktion einzusetzen. Wem die Prügelei mit den metallenen Ersatzteillagern zu einfach wird, kann im Option-Menü vier Schwierigkeitsgrade einstellen — von Easy bis MVS (**M**ulti **V**ideogame **S**ystem heißt das Neo Geo in der Spielhalle). Besonders auffällig, was den spielerischen Aspekt betrifft, sind die unterschiedlichen Darstellungsweisen der Levels. Neben dem von links nach rechts Gerenne wird teils auch von oben nach unten gescrollt; nämlich dann, wenn sich die funkelnden Sprites an Stahlseilen in die Tiefe hinabbegeben — das müllfressende Androidenmonster wartet in der Kanalisation von Neo-Detroit.

Technisch vermag "Robo Army" auch einen Spielhallen-gestählten Massenvernichter schwer zu beeindrucken. Was SNK hier optisch geleistet hat, ist (zumindest im Heimbereich) kaum zu überbieten. Zur Erstellung der Hintergrundgrafik wurden Könner herangezogen und man hat eine beachtliche Atmosphäre auf den Bildschirm gezaubert. Das Geschehen im Vordergrund verblaßt davor glücklicherweise nicht, denn auch hier haben sich die Grafiker nicht mit den winzigen "Cyber-Lip"-Sprites zufriedengegeben.

Neben der Grafikpracht (auch der 3-D-Chip kommt zum Einsatz) gefällt insbesondere die klangtechnische Gestaltung: Die hervorragende Soundkulisse glänzt durch vorbildliche Kanaltrennung — hier kommt der patentierte "Sphero Symphony 3-D-Sound" erstmals richtig zur Geltung. Im Klartext: Explodiert der Roboter am linken Bildschirmrand, erklingen die scheppernden Explosionskracher dementsprechend aus dem linken Lautsprecher der Stereoanlage und umgekehrt. Alles in allem bestícht "Robo Army" durch perfekte technische Gestaltung, die dem Spielwitz eines ansonsten beschränkten Genres viel Flair verleiht.

Der erste Endgegner von "Robo Army"

Schade nur, daß das Spiel bereits nach knapp einer Stunde komplett durchgespielt ist.

Die zweite Neuerscheinung heißt **Eightman** und kommt ebenfalls von SNK. Vergleichbar mit Robo Army laufen ein bis zwei Spieler gleichzeitig von links nach rechts und ballern, bzw. schlagen auf die Gegner ein. Wem dabei Angst und Bange wird, der kann mit den werksmäßig mitgeführten Special-Bombs um sich schießen. Doch Vorsicht! Nur drei Stück gehören zur Grundausstattung, weitere muß man nach Beseitigung bestimmter Feinde aufnehmen. Daneben gibt es noch Zusatzenergie, "8"-Symbole (Unverwundbarkeit für kurze Zeit) und andere Waffen, mit denen man sich der Feinde mit zunehmender Effektivität erwehrt. Einige Abschnitte der vier zu überstehenden Levels scrollen schneller und erschweren so das Abschießen der herumturnenden Feinde (siehe "Alien Storm" von Sega).

Obwohl uns beim Intro von Eightman das Wasser im Mund zusammenlief, enttäuschte das Modul. Zum gewohnt-bewährten Spielprinzip gesellt sich leider nicht die "normale" bombastische Grafik. Eightman's Hintergründe sind einfach gezeichnet und auch die Sprites sehen etwas lieblos aus. Hinzu kommt eine mäßige Spielbarkeit, die nur den totalen Prügelfreak wirklich mitreißt.

Hochwertigen Prügelspaß garantiert dagegen **Fatal Fury — King of Fighters**, ein Pendant zu Capcoms furiosem Arcade-Hit "Street Fighter 2". SNK hat bei Capcoms Aushängeschild rücksichtslos geklaut: Hochgradig ähnliche, aber leider nicht so viele Spezialschläge (das Markenzeichen der "Street Fighter 2"-Kämpfer) und annähernd übereinstimmende Animationsphasen der Kämpfer. Wie erwartet, bewegt sich auch die Grafik und die Präsentation auf einem hohen Level — die Musik ist schlicht brillant.



Das grafisch und akustisch bombastisc

Bei **Trash Rallye**, dem neusten Werk der Pixel-Zauberer Alpha Denshi handelt es sich um ein Autorennen, wo das Geschehen zur Abwechslung aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Ihr meint, dafür muß



Fallrückzieher im Cyber-Stadion von "Soccer Brawl"



man kein Neo Geo haben? Stimmt. Aber wenn doch, dann zeigt das Modul, wie man dieses unkomplizierte Spielprinzip mit Detailreichtum, Gags, herumzoomenden Wagen und bunter Grafik aufpeppen kann. Was bleibt, ist ein rasanter Rennspaß mit Weltmeisterschaftsmodus, "Paris-Dakar"-Rennen und acht unterschiedlichen Fahrzeugen (jedes hat andere Vor- und Nachteile). Leider sind die Rennstrecken schnell durchfahren.

Neu auf dem Sportspielsektor ist **Soccer Brawl**: Wie bei "Super Baseball 2020" (stellten wir Euch bereits in der letzten Ausgabe vor) spielt das Fußballmatch in einer zukünftigen Welt, in der mit Waffen und Rüstungen ausgestattete Spieler um den runden Ball kämpfen. Im wahrsten Sinn des Wortes, denn störende Unterbrechungen des Schiedsrichters gibt es nicht. Es gilt, den Ball an sich zu bringen, sei es, indem man den Gegner foult, ihn per Betäubungsgewehr einschläfert oder im Sprung den Ball abfängt und in den gegnerischen Kasten befördert. Der Spieler kontrolliert immer den Spieler, der den Ball führt und kann mittels anhaltendem Druck auf einen Feuerknopf die Stärke des Schusses bzw. des Fouls variieren. So lassen sich regelrechte Raketen durch eines der beiden Stadien (Rasen- oder Metallboden) abfeuern.

Neben den grafischen Leckereien in der Halbzeitpause bietet Soccer Brawl gute Grafik und Animation. Leider fehlen die von Super Baseball 2020 bekannten pompösen Zwischenspänne.

Schließlich die Neuerscheinungen: Ende März kommen alle Hau-Zu-Fans auf ihre *Kosten*, denn mit **Mutation Nation** erscheint der vielversprechende Nachfolger von "Burning Fight" ("Final Fight"-Pendant). Spätestens im April wird sich mit **Last Resort** das Tor zum Universum öffnen. Das horizontal scrollende Ballerspiel haben wir uns bereits anschauen können: "R-Type"-ische Grafiken und Extrawaffen garantieren Spielspaß, auch wenn es bereits im ersten Level aufgrund bombastischer Feindfluten etwas langsamer wird.

ANDREAS KNAUF

he "Fatal Fury" ist "Street Fighter 2" für zu Hause

Einer der riesigen Endgegner von "Eightman"

Robo-Army: Ein Spieler prügelt in Rot, der andere in Blau



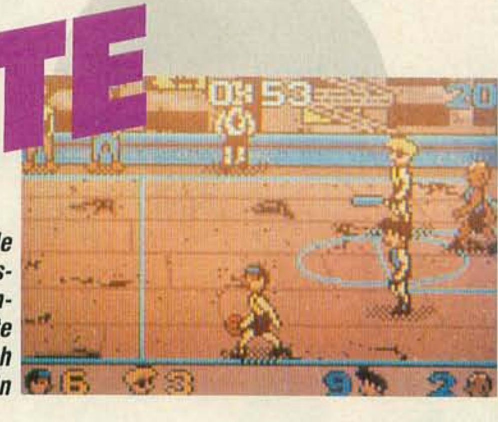
Kleine Sprites, aber viel Spielspaß: "Trash Rallye"

DIE NEO-GEO-NEUHEITEN AUF EINEN BLICK

Titel	Genre	Kapazität	Hersteller	Wertung
Eightman	Prügelspiel	46 MBit	SNK	für Fans
Fatal Fury	Prügelspiel	55 MBit	SNK	empfehlenswert
Robo Army	Prügelspiel	45 MBit	SNK	hervorragend
Soccer Brawl	Sport	46 MBit	SNK	für Fans
Trash Rallye	Rennspiel	k.A.	Alpha	durchschnittlich

Die Rangfolge der Wertungen: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans und mangelhaft.

ATARI-ASPEKTE

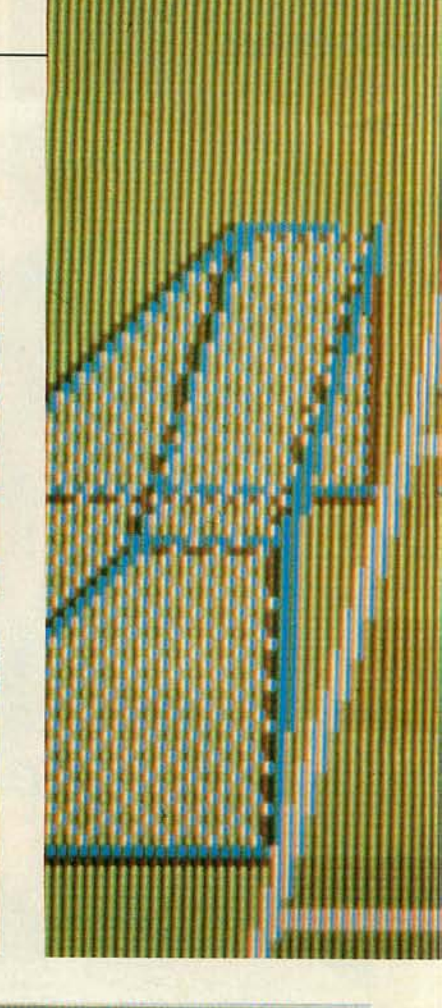


Ob diese Kids alle offiziellen Basketballregeln einhalten, dürfte ziemlich fraglich sein

Das Lynx rüstet zur Frühjahrsoffensive. Mit jeder Menge neuer Module will Atari in den kommenden Monaten die Konkurrenz schocken. Nur in der *VIDEO GAMES* erfahrt Ihr alles über die angekündigten Softwareleckerbissen.



Auch ein gemischtes Doppel ist beim "Bikini Beach Volleyball" erlaubt



Bereits in der letzten Ausgabe haben wir Euch auf ein paar Sportspiele aufmerksam gemacht, an denen Atari zur Zeit bastelt. Diesmal präsentieren wir ein paar Fotos, die den letzten Stand der Entwicklung widerspiegeln. So stehen **Ice Hockey** und **World Class Soccer** kurz vor der Fertigstellung. Ebenfalls im Bits & Bytes-Endstadium befindet sich **Bikini Beach Volleyball**, an dem gerüchteweise bis zu vier Lynxianer gleichzeitig mitmachen dürfen. Alle drei Spiele sehen optisch sehr vielversprechend aus — wenn der Spielspaß mithält, dann stehen Sport-Freaks goldige Zeiten bevor. Nicht zuletzt deshalb, weil zudem noch eine Basketballsimulation namens **Basketbrawl** in Arbeit ist. Allerdings soll es sich dabei nicht um eine trockene Adaption des Themas handeln. Standort der "Arena" ist ein schmuddeliger Downtown-Hinterhof in einer amerikanischen Großstadt. Wundert Euch also nicht, wenn Ihr den ein oder anderen Ellbogen ins Gesicht geschlagen bekommt — von 'nem Schiedsrichter haben die örtlichen Kids noch nie was gehört. Abschließend droht uns eine **American-Football**-Adaption, die in Deutschland allerdings nur wenige Freunde finden dürfte.

Eine Art Zwitter aus Sport- und Geschicklichkeitsspiel ist Telegames' **Krazy Ace Miniature Golf**. In den USA tummelt sich das Modul bereits in den Geschäften, die deutsche Veröffentlichung des aberwitzigen Minigolfs steht kurz bevor. Zu dieser Mischgruppe paßt auch der erste Flipper fürs Lynx. In **Pinball Jam** kommen Flipper-Freaks auf ihre Kosten, die allabendlich in der örtlichen Kneipe oder Spielhalle eine Metallkugel nach der anderen wegflippern. Hoffentlich realisieren die Programmierer eine gute Simulation des Abprallverhaltens der Kugel — stimmt dieses Detail, kann schon fast nichts mehr schiefgehen.

Wer das elegante Ambiente eines seriösen Spielsalons bevorzugt, der muß sich nicht benachteiligt vorkom-



Die Kuven-Cracks stehen Gewehr bei Schlittschuh: "Ice Hockey" sollte in Kürze veröffentlicht werden.

Auge um Auge, Zahn um Zahn: Wer bringt den entscheidenden Rechtsausleger an?





Fußballdeutschland erwartet sehnsüchtig das "World Class Soccer"-Modul. Hoffentlich kann Atari die hohen Erwartungen erfüllen. Angeblich sollen 100 verschiedene Teams antreten.

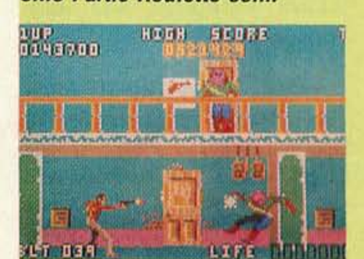




Minigolf zum Totlachen: "Krazy Ace Miniature Golf"



"Casino"-Stimmung: Darf's eine Partie Roulette sein?



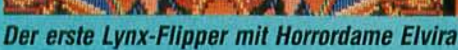
Die Arcade-Umsetzung "Rolling Thunder" ist überfällig





"Dirty Larry" treibt sich in ziemlich düsteren Gegenden herum. Ob der schlagkräftige Mantelträger mit all den finsteren Gestalten zurechtkommt, werden wir in Kürze feststellen.

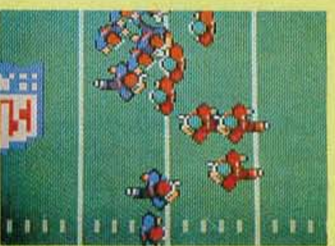




Der erste Lynx-Flipper mit Horrordame Elvira



Der 3-D-Chip kommt in "Geo Duell" auf Touren



American Football dürfte bei uns nur wenige Freaks ansprechen



Ein Schnappschuß von "Dracula": Details verraten wir demnächst.

men. Für diese Personengruppe hält Atari **Casino** bereit, wo Ihr zu einigen typischen Casinospielchen antretet. Der einarmige Bandit will überlistet werden; der Roulettisch fordert Glück und Geschick. Ob und welche anderen "Disziplinen" mit von der Partie sind, verraten wir in einer der nächsten Ausgaben.

Nach all den Sport- und Gesellschaftsmodulen tut ein bißchen Action ganz gut. Als eines der nächsten Spiele müßte endlich **Rolling Thunder** erscheinen, das anno '86 in der Arcade-Halle beachtliche Erfolge feierte. Kurz vor Vollendung steht auch **Dirty Larry**, der sich schlagkräftig mit einer ganzen Menge Banden anlegt. Wer sich auf die U-Bahn-Fahrt anläßlich des nächsten USA-Urlaubs adäquat vorbereiten will, der sollte ein oder zwei Blicke auf das Modul riskieren. Prügel-Freaks dürfen sich ruhig schon mal einen Knoten ins Stirnband machen.

Nicht minder dramatisch kündigt sich die Umsetzung des Gruselschockers **Dracula** an. Bis zur Veröffentlichung werden allerdings noch etliche Monate vergehen; frühestens im Herbst gehen die Hobbyvampire auf die Suche nach Spenderblut. Etwas eher könnte dafür **Geo Duell** anrücken. Der Geschicklichkeitstest im 3-D-Gewand macht ausgiebig vom Zoomchip im Lynx Gebrauch und hat sicherlich nichts mit langweiligem Geometrieunterricht in der Schule zu tun. *mg*

NEWS

ATARI LYNX

WETTBEWERB TEIL 1

HIER SPIELT DIE MUSIK

Hört Ihr gerne Musik? Fein! Würdet Ihr selber gerne Musik machen? Um so besser. Dank unseres Wettbewerbs, den wir zusammen mit den Firmen Atari und PC auf die Beine gestellt haben, wird für einen von Euch dieser Wunsch in Erfüllung gehen. Sollte Euch der Hauptpreis durch die Lappen gehen, winken immerhin noch fünf Lynx-Konsolen.

Das **Atari-1040-STE-Midi-Paket** ist schon was Edles: Ihr bekommt nicht nur einen leistungsfähigen Computer, ein Musik-Keyboard gibt's gleich mit dazu. Die passende Software, über die Computer und Keyboard "kommunizieren", liegt natürlich bei. Damit Ihr nicht den elterlichen Fernseher oder Euren Videospielmonitor belegt, wird sogar ein hochauflösender Schwarzweißbildschirm mitgeliefert.

Als (nicht minder faszinierende) Trostpreise winken fünf Lynx-Konsolen inklusive Spiel

Die Aussicht auf den Gewinn des Komplettpakets verdankt Ihr nicht nur der *VIDEO GAMES*, sondern auch unseren "Spielpartnern" Atari und PC-Computer und mehr. Die Firma Atari dürftet Ihr dank dem **Lynx**, das es übrigens in fünffacher Ausfertigung ebenfalls zu gewinnen gibt, bereits kennen. Wer sich etwas länger in der Spieleszene tummelt, der wird sich noch an die Oldie-Konsolen VCS 2600 und VCS 7800 erinnern. Obwohl das VCS 2600 bereits seit 1977 auf dem Markt ist, verkauft es sich bis heute. Alleine im letzten Jahr haben über 300000 Bundesbürger zum Preis von etwa 90 Mark zugeschlagen. Neben der Konsolenfront hat Atari zudem ein Standbein im Computerbereich. Die ST-Serie gilt als eine der erfolgreichsten Computerreihen der vergangenen Jahre. Hier kommen sowohl Bürohengste (Textverarbeitung, Tabellenkalkulation etc.), als auch Spiele-Freaks auf ihre Kosten.

Kaufen könnt Ihr die Atari-Computer beispielsweise in den Filialen der PC-Fachmärkte. Mittlerweile tummeln sich in Deutschland über 30 Shops, in denen man neben professioneller Computersoft- und -hardware auch jede Menge Spiele findet. Die heißesten Programme für Amigas und PCs werden, ebenso wie aktuelle Neuheiten und Standardmodule, für alle populären Konsolen angeboten. Die Verkaufsräume sind großzügig eingerichtet und Ihr trefft auf kompetente Fachberater, die sich nicht scheuen, ein Spiel vorzuführen. Wer beispielsweise in Augsburg, Nürnberg, Memmingen, Saarbrücken, Düsseldorf oder Essen wohnt, der sollte im örtlichen PC-Geschäft einfach mal vorbeischauen.

mg

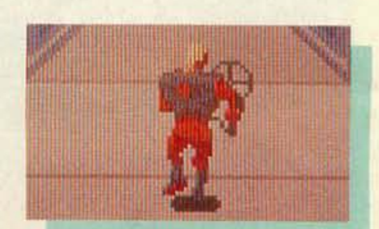
Der absolute Hauptpreis: ein Atari-1040-STE-Midi-Paket inklusive Keyboard. Dieser schnuffige Computer winkt, wenn Ihr diese Fragen und die des zweiten Teils in der nächsten Ausgabe richtig beantwortet.

DIE FRAGEN

1) Welcher Horrorstar wird demnächst als Lynx-Spiel Premiere feiern?
 a) Dracula
 b) Nosferatu
 c) Clive Barker

2) Wie viele Personen dürfen bei dem Autorennen "Checkered Flag" fürs Lynx gleichzeitig an den Start gehen?
 a) zwei
 b) sechs
 c) acht

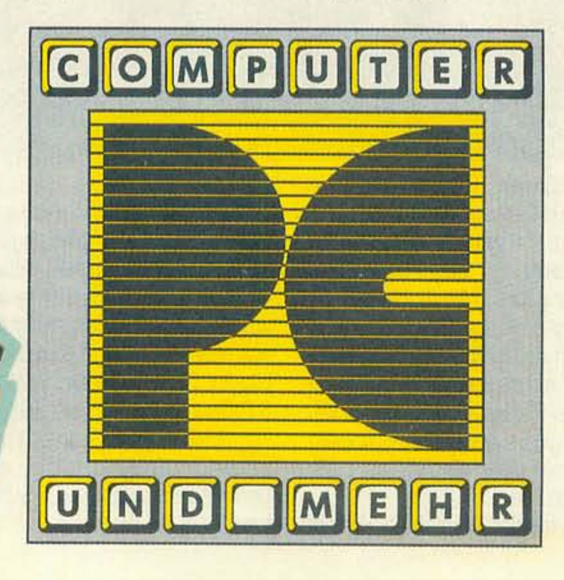
3) Zu welchem Lynx-Spiel paßt dieses Bildschirmfoto?
 a) Xybots
 b) Gates of Zendocon
 c) Slime World



SO GEHT'S

Der Wettbewerb besteht aus zwei Etappen. Teil 1 habt Ihr gerade vor Euch, Teil 2 folgt in der nächsten *VIDEO GAMES*. Nur wer die Fragen aus beiden Ausgaben richtig beantwortet, darf sich Hoffnungen auf den Hauptpreis, das Atari-1040-STE-Midi-Paket, machen. Als Etappenpreise winken jeweils fünf Lynx-Konsolen, die unabhängig verlost werden. Der Einsendeschluß für Teil 1 ist der 2. Mai 1992. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Also, schnappt Euch eine Postkarte, schreibt die Antworten darauf und ab geht's an

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion *VIDEO GAMES*
Kennwort: Musik
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



GERÜCHTE KÜCHE

Seid Ihr gerne besser informiert als andere? Könnt Ihr News nicht schnell genug erfahren? Wollt Ihr heute schon wissen, was morgen passiert? Wer diese Fragen mit einem schallenden "Ja!" beantworten kann, der ist bei uns bestens aufgehoben. An dieser Stelle blicken wir in die Zukunft, nennen Fakten und stellen Vermutungen an.

Den Anfang macht diesmal Sega, um deren CD-ROM seit Monaten ein Glaubenskampf tobt. Wir wissen's nun endlich: Wenn's nicht im Juli schneit, dann war das Gerede um den 3-D-Chip nur heiße Luft – es ist nämlich keiner drin. Theoretisch kann man Objekte zwar zoomen und rotieren lassen, doch diese Arbeit müßte dann der teuflisch schnelle 68000-Prozessor erledigen, der definitiv im Mega-CD arbeitet. Sega hat übrigens aus der schleppenden Japaneinführung des CD-ROMs gelernt und die Veröffentlichung in den USA auf Herbst geschoben. Bis dahin hofft man auf ein paar vernünftige Spiele, u.a. "Sonic 2" und "Power Drift". Daraus ergibt sich wahrscheinlich, daß wir in Deutschland noch bis zum Frühjahr '93 warten müssen, ehe das europäische Mega-CD auf den Markt kommt. Vielleicht klappt's allerdings noch bis zum Weihnachtsgeschäft dieses Jahres. Achtung, Importeure: Sowohl die Hard-, als auch die Software soll in allen drei großen Märkten (Japan, USA und Europa) inkompatibel sein.

Von JVC erscheint übrigens in diesen Tagen eine Konsole, die sowohl das Mega Drive als auch das Mega-CD enthält. Kostenpunkt in Japan: etwa 1000 Mark.

Ende '92 dürfte in Japan übrigens das Super-Famicom-CD-ROM auf dem Markt sein, für das bereits heute jede Menge Software entwickelt wird. Pünktlich zum Start des CD-ROMs darf man "Super Mario World 2" und einen Flugsimulator spielen. Das Nintendo-CD-ROM besitzt einen echten 3-D-Chip, der im Gegensatz zu seinem Halbbruder im Super Famicom beliebig viele Objekte gleichzeitig drehen und zoomen kann. Außerdem tummelt sich ein interessanter Grafikchip auf der Platine, der nicht nur den lahmen Hauptprozessor im Super Famicom entlastet, sondern auch rasend schnelle Polygongrafik besorgt. Damit dürfte ein Genre die Videospielewelt erobern, das bislang Computerbesitzern vorbehalten wurde: Flugsimulationen und ähnliches mit ausgefüllter 3-D-Vektor-Grafik werden das Super Famicom heimsuchen. P.S.: In Deutschland wird das Super Famicom als Super NES wahrscheinlich Ende Sommer/Anfang Herbst auf den Markt kommen. Man munkelt, daß Nintendo mit einem Preis von etwa 300 Mark für das Grundgerät dem Mega Drive den Kampf ansagt.

Der dritte Konsolengigant aus Japan, NEC, plant in Zusammenarbeit mit Hudson Soft ebenfalls eine neue Konsole. Wer die PC-Engine kennt, der weiß, wozu die Hardwaregenies bei Hudson fähig sind. Angeblich wird das neue System von Haus aus mit CDs arbeiten – Module sind out. Geplanter Veröffentlichungstermin in Japan: Jahreswechsel 92/93.

Zu guter Letzt noch ein Wort zum Game Boy. Obwohl Nintendo fleißig dementiert, sprechen Insider von einem farbigen Game Boy, der Software-kompatibel zum Schwarzweiß-Taschenspieler sein soll. Man vermutet, daß das Gerät bereits im Sommer oder Herbst in Japan auf den Markt kommt.

Ein Konkurrent bahnt sich aus den USA an: Der Computergigant Apple (Vater des Macintosh) bereitet seinen Auftritt im Videospielbusineß vor. Erstes Produkt angeblich ein farbiger Handheld.

MARWIN



ZAUBERER UND KRIEGER

ZUM DRITTEN UND ZUM KLEBEN!

Wieder ist es uns gelungen, einem namhaften Spielehersteller einen schmucken Aufkleber zu entreißen. Der Deutschlandstart des dritten "Wizards & Warriors"-Abenteuers von Acclaim war diesmal der feierliche Anlaß. Der Sticker klebt auf jedem Untergrund — nur Euren Monitor (und den familieneigenen Zwergpudel) solltet Ihr verschonen.

Sollte ein Frechling den "Wizards & Warriors"-Aufkleber bereits gemopst und verklebt haben, dann könnt Ihr gegen Einsenden eines adressierten Rückumschlages den Sticker bei uns nachbestellen. Hier unser Anschrift:

Markt & Technik Verlag AG
Zeitschriftenvertrieb
Kennwort: Sticker-Zauberei
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

ENGINE-EREIGNISSE



Der vierte Teil der Bubble-Bobble-Serie spielt sich glänzend

Die Softwareentwickler für NECs Wunderkonsole drehen auf: Fast alle PC-Engine-Neuheiten der letzten Zeit legen eine überragende Qualität an den Tag. Freut Euch auf fantastische Module und CDs.

Wie ich letztes Mal schon ankündigte, haben wir in dieser Ausgabe eine ganze Menge wirklich interessanter Titel, die in den letzten zwei Monaten erschienen sind. Vorneweg sei allen Besitzern der PC-Engine noch einmal wärmstens ans Herz gelegt, sich ein Super-CD-ROM bzw. die Super-CD-ROM-Software zuzulegen, denn viele wichtige Neuerscheinungen der nächsten Monate sind Super-CD-Titel.

Eines der spannendsten CD-Spiele der nächsten Zeit könnte das **Sports Festival** von Human sein. Auf dieser CD befinden sich leicht veränderte Versionen von "Formation Soccer" und "Final Match Tennis", sowie ein neues Golfspiel. Unser Tip: Verkauft Eure vorhandenen Module dieser Titel und wartet auf die Versionen auf CD. Nicht nur opulenter Sound und viele Grafiken werden gereicht, wahrscheinlich gibt's auch eine Portion aufgepeppten Spielspaß als Zugabe.

Am Rande erwähnt sei hier die **R-Type Complete CD** fürs Super CD-ROM. Für alle Fans des definitiven Actionklassikers wurden die acht Levels des Spielautomaten und eine hübsche Drumherumgeschichte auf eine CD gepackt. Als Musikstücke wummern Euch Technoversionen der alten Automaten-Songs entgegen.

Hier noch zwei Gerüchte aus der Hardwarebranche: Obwohl die PC-Engine alias Turbo Grafx in Amerika ein Flop war, startet nun eine neue Firma durch, die von NEC-Japan und Hudson Soft gegründet wurde. Sogar die Duo-Engine soll in den USA gegen das Mega-Drive-CD-ROM ins Rennen gehen. Ein weiteres Ziel der Firma dürfte die Vermarktung der PC-Engine-Nachfolgekonsole sein, die wieder von Hudson Soft entwickelt wird. Genaues kann ich Euch über dieses geheime Projekt noch nicht sagen, sicher dürfte aber sein, daß neben einem 32-Bit-Prozessor ein CD-ROM gleich eingebaut ist. Die Veröffentlichung der potentiellen Traumkonsole könnte im Herbst '92 oder Frühjahr '93 in Japan erfolgen.

Wenn Ihr Euch für PC-Engine-Module oder -CDs interessiert, dann wendet Euch an den Galaxy-Versand in München, der als einer der wenigen Importeure auch neue CD-Software und Engine-Hardware im Angebot hat. In der nächsten *VIDEO GAMES* könnt Ihr garantiert einen Kurztest des nächsten potentiellen Hits von Konami lesen, **Twin Bee**, der bei uns unter dem Namen "Bells'n' Whistles" in den Spielhallen stand. Des weiteren erwarten Euch **Forgotten Worlds** auf Super-CD-ROM und der nächste Streich von Japans Ballergenies Compile: "Spriggan Mark 2" alias **Spirit Fighter 2**, ebenfalls auf Super-CD-ROM. Bis bald und bleibt der Engine treu! *je*

PARODIUS

Ließen die guten Umsetzungen von "Gradius" und "Salamander" schon hoffen, präsentiert Konami jetzt mit "Parodius" nicht nur das erste 8-MBit-Modul für die PC-Engine, sondern zudem ein Spiel, das neue Qualitätsmaßstäbe auf Konsolen setzt. Konami hat dieser Umsetzung der Gradius-Parodie acht Levels spendiert, die die genaueste und spielbarste Umsetzung eines so neuen Automaten sind, die ich je gesehen habe. Die Grafik ist auf Super-Famicom-Niveau, der Sound sprengt alle Engine-typischen Grenzen. Die Technik ist so perfekt, daß Parallax-Scrolling und sogar Zoomen und Drehen kein Problem darstellen. Das Intro erstrahlt in neuem Design und ist sogar besser als das Original. Apropos besser als im Original: Im Gegensatz zur Spielhallenversion ruckelt die Engine praktisch überhaupt nicht; auch ein kleines Wunder, wenn man daran denkt, was teilweise auf dem Bildschirm los ist. Würden wir normale Wertungen vergeben, wäre Parodius eine ganz klare 90 oder besser.



Parodius ist das beste Actionspiel auf der PC-Engine

LIQUID KID

Stellt euch eine Mixtur aus "Parasol Stars" und "New Zealand Story" vor, dann habt Ihr einen ersten Eindruck von "Liquid Kid". In Form eines kleinen Vogels hüpft und springt Ihr durch sechs große Levels, die in alle Richtungen scrollen und nochmal in Abschnitte unterteilt sind. Hauptwaffe des knuddeligen Hauptdarstellers ist ein Wassertropfen, der auf Feinde geworfen wird, sich als mitreißender Fluß entpuppt und sogar aufrüstbar ist. Auch in den Levels sorgen allerlei witzige Ideen für Überraschungen. So muß sich unser Held im Wasserfallszenario mittels eines Rettungsringes vorwärtspaddeln. Die obligatorischen Endgegner sind gut ausgedacht und nie unfair. Taito wird glücklicherweise nicht müde, ein knuddeliges Tier nach dem anderen auf uns loszulassen. So lange ihnen weiterhin soviel einfällt wie bei diesem Spiel, lasse ich mir noch ein paar mehr davon gefallen.

NINJA GAIDEN

Hudson Soft steht im Normalfall für hochwertige Engine-Software. Bei der Umsetzung des ältlichen Schwertkampfspektakels "Ninja Gaiden" wird diese Stellung allerdings angekratzt. Die Spielbarkeit ist zwar solide, dafür erinnern Grafik und



Die Umsetzung ist O.K., aber nicht mehr zeitgemäß.

Sound an die frühen 80er Jahre. Mir ist schleierhaft, warum Hudson ausgerechnet den ersten Teil der Ninja-Gaiden-Saga adaptieren mußte — kaum Gags, kaum Ideen, keine Überraschungen. Alles in allem kein übles Modul, aber in vielen Belangen nicht mehr ganz zeitgemäß.

Spiel, das heutigen Maßstäben, aber auch denen des Vorgängers in keinster Weise gerecht wird. Die Extrawaffen sind müde, der Sound lasch, der Spieler schnarcht. Spart Euer Geld für bessere Shoot'em-ups, die es gerade auf der Engine zur Genüge gibt.

ALLE NEUHEITEN AUF EINEN BLICK

Titel	Hersteller	Genre	Medium	Spielspaß
Coryoon	Naxat	Action	Modul	empfehlenswert
Dragon Saber	Namcot	Action	Modul	für Fans
Gate of Thunder	Hudson	Action	Super-CD-ROM	hervorragend
Liquid Kid	Taito	Geschicklichkeit	Modul	empfehlenswert
Ninja Gaiden	Hudson	Action	Modul	für Fans
Parodius	Konami	Action	Modul	hervorragend
R-Type Complete	Hudson	Action	CD-ROM	hervorragend

Die Rangfolge der Wertungen: hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans und mangelhaft.

DRAGON SABER

Oh je, oh je! Das war kein Geniestreich von Namcot. Nicht nur, daß der "Dragon Spirit"-Nachfolger ziemlich öde und technisch trist ist, noch nicht mal die Grafik haben die Jungs aus Japan vernünftig adaptiert. Lieb- und farblos ballert man sich einzeln oder zu zweit durch ein



Leider nur ein mäßiger Actiontitel

GATE OF THUNDER

Kein Monat vergeht ohne ein neues Ballerspiel von Hudson Soft. "Gate of Thunder" wurde von Red, den "Bonk"-Erfindern, programmiert und hat wahrlich nichts mit dem Steinzeitknirps gemein. In bester "Thunder Force 3"-Manier ballert man sich hier durch acht opulente Levels. Das horizontal scrollende Spiel wartet mit drei aufrüstbaren und jederzeit umschaltbaren Waffensystemen, Schutzschild und Lenkraketen auf. Jeder Level ist prall gefüllt mit Dutzenden von gut animierten Gegnern und Grafiken. Noch nicht mal vor Zoomeffekten haben Red halt gemacht und spielen so fast alle vergleichbaren Mega-Drive- und Super-Famicom-Actiontitel locker an die Wand.

CORYOON

Mit der Vorzeigeballerei Parodius kann "Coryoon" zwar nicht mithalten, für einen Platz in Eurer Actionsammlung könnte es allerdings reichen. Der Horizontal-Scroller ist nicht ganz ernst gemeint und animiert dank der extrem putzigen Grafik öfters zum Schmunzeln. Dafür muß man sich mit etwas Hektik zufrieden geben, die ab und zu ins Unfaire abrutscht. Trotzdem macht Coryoon eine Menge Spaß; nicht zuletzt wegen des "High-Score-in-zwei-Minuten"-Modus und der exzellenten technischen Präsentation. Kein absolutes Muß für Action-Freaks, Leute mit Hang zu niedlichen Spielen sollten in jedem Fall zugreifen.



Bunt, bunter, Coryoon: Der Actionfetzer sorgt für Farbenfreude.

Tiny Toon Adventures

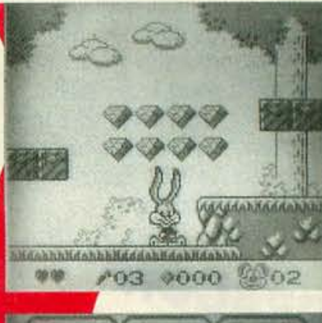
Rechtzeitig zum Deutschlandstart der gleichnamigen Zeichentrickserie wartet Videospielprofi Konami mit zwei putzigen *Tiny Toon Adventures* auf Euch.

Die Tiny Toons sind in unseren Landen noch unbekannt, in den Staaten aber schon auf geradem Weg zum Starruhm. In Zusammenarbeit mit Steven Spielberg erfand der Filmgigant Warner Bros. mit dieser Clique um das Hasenpärchen Buster und Babs Bunny, eine charismatische Tierfamilie im Stile von Roger Rabbit und Bugs Bunny. Die kunterbunten Abenteuer von Buster und seinen Freunden interessierten auch die Nummer Eins unter den Nintendo-Lizenznehmern, Konami. So entstanden gleichzeitig ein Game-Boy- und ein NES-Abenteuer, in denen der Spieler um seine entführte Gefährtin kämpft – weitere Videospiele um den langohrigen Jungstar liegen aber durchaus im Bereich des Möglichen.

Bevor wir die "Tiny Toon Adventures" für beide Systeme in der nächsten *VIDEO GAMES* einem kritischen Test unterziehen, hatten wir bereits die Gelegenheit zu ein paar Probespielchen.

Obwohl sich Konsolenbesitzer momentan nicht gerade über einen Mangel an Jump'n'Runs beklagen können, beschloß Konami, alles besser zu machen und beide Versionen in diesem Genre anzusiedeln. Ihr spielt dabei den herumhüpfenden Buster – verschiedene seiner Freunde unterstützen ihn jedoch bei der Suche nach seiner Freundin. Jeder der Kumpels hat besondere Fähigkeiten: Die Ente "Plucky" kann z.B. fliegen, der fröhliche "Dizzy Devil" zerstört durch seine ungestümen Drehbewegungen sogar Felswände. Während des Spiels dürft Ihr deshalb zwischen den Helden hin- und herschalten, um deren Spezialfähigkeiten zu nutzen. Die sechs Levels sind in verschiedene Abschnitte unterteilt; um Monotonie vorzubeugen, geht's mal über Hügel, mal durch Gebäude und Höhlen und sogar über den Meeresgrund. Beide "Tiny Toon"-Versionen sind vollgepackt mit netten Gags und Zwischensequenzen; auf gute und böse Überraschungen müßt Ihr so jede Spielminute gefaßt sein. Abwechslungsreich ist auch die Grafik, die technisch und optisch mit anderen Konami-Highlights locker mithalten kann. Geschicklichkeitfans, denen Mario langsam zum Hals heraushängt, dürfen sich schon mal vorfreuen – aber auch Videospieler ohne einschlägige Jump'n'Run-Erfahrung könnten durch die niedlichen Toons Geschmack an dieser Art von Videospielen finden. Am besten wartet Ihr auf den großen Test in der nächsten *VIDEO GAMES*, dann verraten wir Euch, ob sich der positive erste Eindruck bestätigt hat und beide Spiele in Eure Sammlung müssen.

WINNIE FORSTER







Auch dem Game Boy verspricht Tiny Toon grandiose Grafiken







Um der sympathischen Toon-Clique das rechte Spiel zu liefern, ließ sich Konami von Mario inspirieren



DER AMERIKANISCHE TRAUM

Bislang die spektakulärste Lizenz: der Anarcho-Clan "The Simpsons"

Im Konzert der japanischen Softwareboliden spricht ein amerikanischer Konzern ein gewichtiges Wörtchen mit: Der New Yorker Gigant Acclaim hält die westliche Fahne hoch.

Wer heutzutage mit Videospielen zu tun hat, der sollte besser japanisch lernen. Die beiden Hardwareheroen Nintendo und Sega kommen aus dem Land der aufgehenden Sonne, die allermeisten Module ebenso. Im Lauf des letzten Jahrzehnts haben sie westliche Konkurrenten fast beiläufig aus dem Feld geräumt und ein neues Medium etabliert, das weltweit für Aufsehen und Rekordumsätze sorgt. Ob "Super Mario Bros.", "Castlevania", "Shinobi" oder "Mega Man" — die Macher sitzen in Japan.

1987 wagte ein alter Schallplattenhase und Ex-Präsident von RCA Records den Sprung ins kalte Wasser. Mit seiner neugegründeten Firma **Acclaim Entertainment** erhielt Gregory Fischbach als einer der ersten Nicht-Japaner von Nintendo die Erlaubnis, Spiele für das Nintendo Entertainment System zu entwickeln und diese auch selbst zu vermarkten. Der Erfolg ließ nicht lange auf sich warten: Dank Toptiteln wie "Wizards & Warriors" breitete sich der Name Acclaim wie ein Lauffeuer unter den Freaks aus. Witzigerweise nimmt die beliebte "Wizards & Warriors"-Serie eher eine Sonderstellung in der hauseigenen Modulpalette ein.



Oben blickt Euch Acclaim-Chef Wolf-Jochen Euler entgegen, links seht Ihr Marketingmanager Christian Gloe

Der Grundgedanke, der bis heute hinter dem Spielearsenal steht, basiert auf Lizenzgeschäften. Kaum ein Acclaim-Titel gründet nicht auf publicity-trächtigen Kino-, Comic-, Arcade- oder TV-Hits. Das Konzept ging auf. In wenigen Jahren wurde Acclaim zu einem der bedeutendsten Softwareentwickler für NES und schließlich auch für den Game Boy. 1990 erwarb man vom Medienriesen MCA die Firma Ljn Toys, die ebenfalls Nintendo-Lizenznehmer war. Im Lauf der Zeit wurde das Angebot sogar um ein paar Hardwareprodukte erweitert. Das Infrarot-Joypad "Double PLayer" dürfte der bekannteste Zubehörartikel von Acclaim sein.

Angesichts des Erfolges war der nächste Schritt praktisch vorprogrammiert — von München aus Europa erobern. Das Hauptquartier wird seit der Gründung im Jahre 1989 von Wolf-Jochen Euler geführt, dem seit letztem Jahr mit Christian Gloe ein Marketingmanager zur Seite steht.

1991 war es wiederum Acclaim, die ein Zeichen setzte. Als erster Nintendo-Lizenznehmer handelte sich Acclaim das Recht aus, die Module in eigenen Fabriken herzustellen. Das klingt zwar ganz normal, ist aber ganz und gar nicht üblich. Schließlich werden bis heute 98 Prozent aller weltweit erhältlichen NES- und Game-Boy-Cartridges von Nintendo in Japan produziert — kein schlechtes Zusatzgeschäft für den Konsolenkrösus.

In diesen Tagen sind schließlich die ersten Super-NES- bzw. Super-Famicom-Spiele von Acclaim und Ljn erschienen — zunächst allerdings nur in den USA. Einen Test des Import-Titels "Smash TV" findet Ihr in dieser Ausgabe. Sobald das Super NES im Spätsommer offiziell in Deutschland erhältlich ist, gibt's natürlich auch "deutsche" Super-NES-Module von Acclaim und Ljn.

In Zukunft werden wir von Acclaim noch mehr hören. Mit dem Kauf des Computerspieleriesen Mirrorsoft haben sich die Amerikaner ein zweites Standbein geschaffen. Zudem sind in den USA die ersten Acclaim-Spiele fürs Mega Drive unter dem Label "Flying Edge" angekündigt. Dieser Name ist allerdings für Deutschland tabu — 1992 wird es bei uns keine offiziellen Acclaim-Titel für Sega-Systeme geben. *mg*





Die "Independent"-Reihe von Acclaim: "Wizards & Warriors" geht in die dritte Runde (linkes Bild).

DIE PALETTE DER HITS

Titel	Genre	System
Wizards & Warriors 1-3	Action-Adventure	NES
Swords & Serpents	Rollenspiel	NES
Double Dragon 2 & 3	Prügelspiel	NES/Game Boy
The Simpsons	Geschicklichkeit	NES/Game Boy
Wrestlemania	Sport	NES/Game Boy
Trog	Geschicklichkeit	NES
Bill & Ted	Jump'n'Run	Game Boy
Airwolf	Action	NES
Knight Rider	Action	NES
Terminator 2	Action	NES/Game Boy

KOMMENDE HIGHLIGHTS

Titel	System	Erscheinungstermin
Bart vs the World	NES	Herbst
Krusty's Funhouse	NES	unbekannt
Super Wrestlemania	Super NES	Herbst
Terminator 2	Super NES	Winter
The Simpsons	Super NES	Winter
Spiderman	Super NES	Winter
Double Dragon 3	Game Boy	Herbst
Aliens 3	NES	Winter
Spiderman	Super NES	unbekannt
Ferrari Grand Prix	NES/Game Boy	Herbst

WERTUNGS-WUT

In der *VIDEO GAMES* gibt's so viele Spieletests, daß die Joypads schmoren. Nach welchem Schema wir jedes Modul unter die Lupe nehmen, verrät dieser Testleitfaden.

Martin Gaksch

Boris Schneider

Stephan

Winnie Forster

Michael Hengst

Wir wollen jedes Modul ebenso kritisch wie objektiv nach einheitlichen Richtlinien bewerten. Dazu brauchen wir in erster Linie ein festes Team von gestandenen Testern, die mit allen Extrawaffen gewaschen sind. Diese Videospiel-Freaks, die Euch hier freudig entgegenlächeln, nehmen jedes Modul mindestens zu zweit genau unter die Lupe. Meistens gesellen sich bei den Spielesessions weitere Crew-Mitglieder dazu, so daß fast jeder Tester zu jedem Spiel eine Meinung hat. Die ist nämlich bei der **Wertungskonferenz** gefragt, die immer kurz vor Redaktionsschluß abgehalten wird. Die Tester schotten sich dann einen ganzen Tag von der hektischen Umwelt ab und diskutieren basisdemokratisch die Wertungen aus, die dann in dem Wertungskasten verewigt werden.

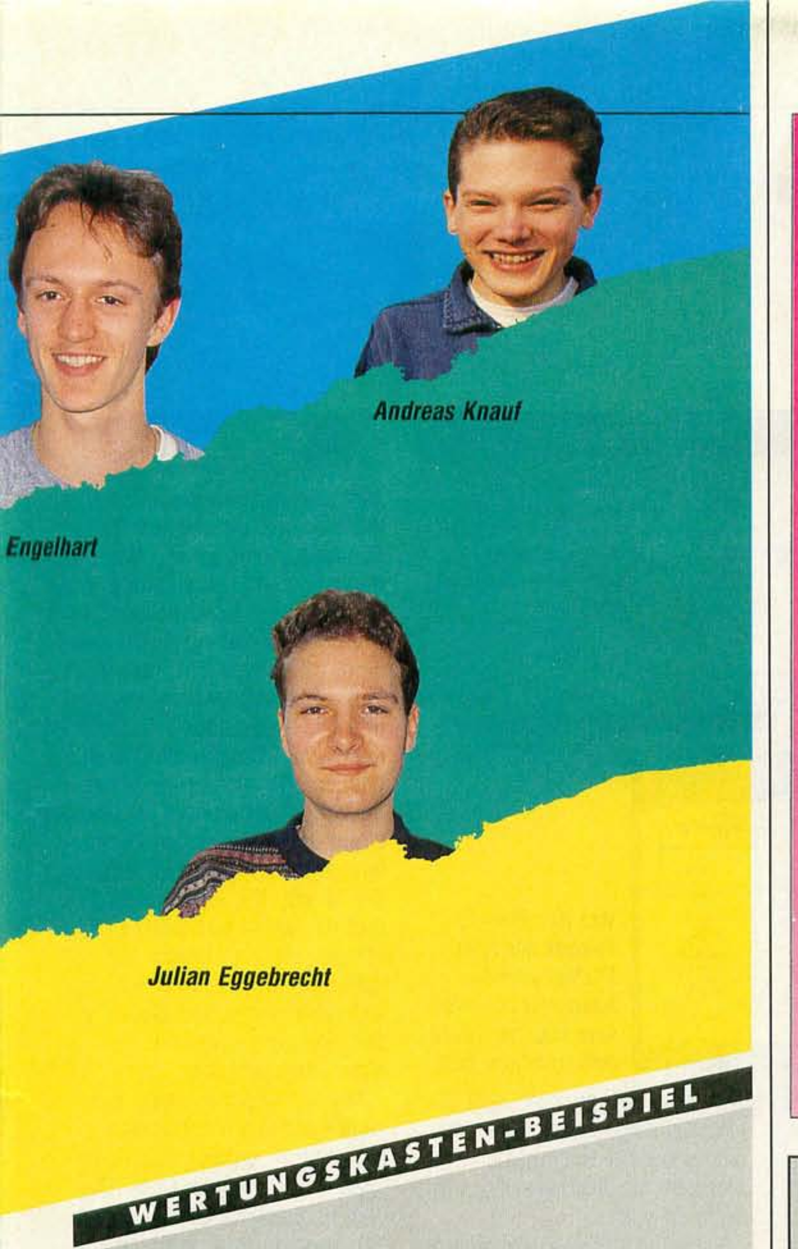
Wir besprechen normalerweise jede Neuheit, die entweder kurz vor oder nach Erscheinen der aktuellen *VIDEO GAMES* in den Handel kommt. Manchmal testen wir auch ein Modul, das nur als **Japan- oder US-Import** zu haben ist. In diesem Fall machen wir Euch im Text ausdrücklich auf die eventuellen Nachteile (unverständliche Anleitung etc.) aufmerksam. Sollten ausnahmsweise mehr Module erscheinen als wir testen können, konzentrieren wir uns auf die besseren Spiele. Ihr dürft also sicher sein, daß wir jedes halbwegs vernünftige Videospiel hier vorstellen.

Jeder **Test** ist in zwei Teile gegliedert. Zunächst beschreiben wir vollkommen wertungsfrei Ablauf und Besonderheiten des Spiels. Lob und Tadel heben wir für das **Fazit** auf, das vom restlichen Text durch eine knappe Wertungsvokabel getrennt ist (zur Wahl stehen "hilfe", "na ja", "geht so", "gut" und "super"). So seht Ihr in kürzester Zeit, welchen Eindruck der oder die Tester von dem Spiel hatten.

Abschließend findet Ihr bei jedem Test den **Wertungskasten**. Dort tauchen jede Menge technischer Infos sowie genaue Wertungen in Prozenten (von 1 bis 100) auf. Als Kriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt. Je niedriger die Prozentzahl, desto mieser finden wir das Spiel; je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Unter **Grafik** fallen Aspekte wie Farbenpracht, Anzahl und Qualität der Sprites, Scrolling, Hintergrundbilder sowie eine Reihe technischer Kriterien — immer unter Berücksichtigung der Hardwarefähigkeiten der jeweiligen Konsole. Deshalb kann auch ein Game-Boy-Spiel theoretisch 100 Prozent bei der Grafik einheimsen, obwohl es natürlich schlechter ausschaut als beispielsweise mäßige Mega-Drive-Titel.

Unter dem Stichwort **Musik** bewerten wir Qualität und Quantität der Rhythmen und Melodien, die das Spiel begleiten. Dabei spielt die Komposition, die technische Ausführung und die Abstimmung auf die entsprechende Spielsituation eine wichtige Rolle. Bei den **Soundeffekten** lauschen wir den "Bumms" und "Pengs" — also den Geräuschen, die geboten werden. Ebenso wie bei der Grafik berücksichtigen wir bei Musik und Soundeffekten die Leistungsfähigkeit der verschiedenen Konsolen.

Die letzte und wichtigste Wertung verrät, wie hoch der **Spielspaß** ist. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie gut die Spielbarkeit ist — schlichtweg, ist das Spiel gut oder schlecht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von den anderen Wertungen und richtet sich auch nicht nach dem jeweiligen Videospielsystem. Besonders herausragende Spiele werden zudem mit dem ***VIDEO-GAMES-CLASSIC***-Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab Wertung 80 unten im Wertungskasten findet. Die Wertung 50 bedeutet übrigens "Durchschnitt".



Andreas Knauf

Engelhart

Julian Eggebrecht

WERTUNGSKASTEN-BEISPIEL

Ganz oben findet Ihr den Namen des Spiels und das System

SUPER GHOULS'N'GHOSTS
SUPER FAMICOM

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Capcom

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, 4 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 130 Mark

Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

86% GRAFIK

70% MUSIK

70% SOUNDEFFEKTE

84% SPIELSPASS

VIDEO GAMES CLASSIC

Vier Kategorien werden von 1 (ganz schlecht) bis 100 (sehr gut) bewertet

Drei Symbole verraten, um welchen Spieletyp es sich handelt


Action


Abenteuer-/Rollenspiel


Geschicklichkeit


Sport


Denk- bzw. Strategiespiel

Nur die besten Spiele erhalten die Auszeichnung "Classic"

INSERENTENVERZEICHNIS

EIN RENTNER AUF ABWEGEN

SUPER FANTASY ZONE



Eine psychedelischere Farbwahl sah man auf dem Mega Drive selten zuvor

Von der Plasmakanone bis zum Stahlgewicht bekommt Ihr alles, was sich als Waffe mißbrauchen läßt

Falls Ihr den Klassiker "Fantasy Zone" und alle Versionen dieser knallbunten Horizontal-Scrollers bisher verpaßt habt, bietet Euch Sunsoft ("Batman") nun eine neu programmierte Version der Ur-"Fantasy Zone" für das Mega Drive. Hier trifft Opa-Opa in alter Frische und aufpoliertem Metall unter anderem auf die Feinde und Endgegner von einst, bekommt es mit den gleichen Extras und Optionen zu tun, muß sich aber auch in neuen Levels und gegen neue Endgegner beweisen. Wie gewohnt, kauft er die nützlichen Items in Geschäften, sog. "Part-Shops", in die er nach Berührung eines herumfliegenden Ballons gelangt. In einem solchen Parts-Shop schlägt das Herz eines jeden Möchtegern-Rambo höher. Hier gibt es neben den — dem Militaristen gleichgültigen — Maschinen (Jet Engine, Turbo und Rocket Engine) auch Laser- und Streuschüsse sowie alle möglichen Raketen, Bomben, Schutzschild, Back-Fire und die obligatorische allesvernichtende Smart-Bomb, die 1986 noch zum tadellosen Aufzug eines jeden Ballerspiels gehörte. Leider haben alle Schüsse nur begrenzte Energie und auch die Bomben sind früher oder später aufgebraucht. Damit man sich in den Shops verschwenderisch mit Ausrüstungskrempel versorgen kann, hinterlassen einige Feinde Goldmünzen (Endgegner gar einen ganzen Münzenregen), die Opa-Opa tunlichst einsammeln sollte.

Neben dem "Shop"-Ballon taucht ab und zu ein Luftballon mit der Aufschrift "Sel" auf. Nimmt Opa-Opa Tuchfühlung auf, gelangt er in ein Menü, in dem die eingekauften Waffen gewechselt werden können.



Trotz seines Alters zeigt Opa-Opa noch keine ernstlichen Ermüdungserscheinungen. Wohlauf fliegt er durch altbekannte und neu ertüftelte Level horizontaler Ballerfreude, auf der Suche nach dem Oberbösewicht, der Opis Welt dem Untergang geweiht und sein Brüderchen schwer verletzt hat. Die durchgeknallte Comicgrafik ist fürs Mega Drive neu gepinselt worden und wird allen, die nichts gegen Bonbonfarben haben, gefallen. Ebenso die Musik, die dem Automaten (bei uns kaum beachtet) in den 1:1 umgesetzten Leveln äußerst nahe kommt. Spielerisch hat sich seit Großvaters Debüt auf der Vorgängerkonsole jedoch nicht allzuviel getan.

So ist "Super Fantasy Zone" nicht mehr und nicht weniger als ein rundum gelungenes Ballerspiel ohne überragende Gags und spielerische Schnörkel, bei dem man nur mit richtiger Strategie und der geeigneten Waffe weiterkommt. *ANDREAS KNAUF*



Dunkel ist's: Die einzelnen Welten überraschen mit ausgefallenen grafischen Gags.



SUPER FANTASY ZONE
MEGA DRIVE

SPIELETYP:

HERSTELLER: Sunsoft
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: 3 Schwierigkeitsgrade, Soundmenü

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 120 Mark

71% GRAFIK
82% MUSIK
59% SOUNDEFFEKTE
77% SPIELSPASS

UNTOTENRANDALE

UNDEAD LINE


Extrawaffen sind in kleinen Schatztruhen versteckt

Ausnahmsweise habt Ihr es bei "Undead Line" nicht mit bösen Außerirdischen zu tun, statt dessen hat sich ein Fürst der Dunkelheit reinkarniert und mit seinen Monsterscharen völlig unbemerkt verschiedene Teile des blauen Planeten besetzt. Nur einer ist da, der aushelfen kann: Der notorische Einzelkämpfer mit Schild in der einen und magischer Schußwaffe in der anderen Hand. Dieser Held läuft von unten nach oben über ein Spielfeld voller Gefahren, Hindernisse und Feinde. Der Endgegner eines Levels ist von mannigfaltigen Dienern geschützt: Zombies, Geister, mutierte Ritter, wilde Tiere und viele mehr. Alle Figuren sind dabei dem Level, in dem sie auftauchen, angepaßt: Auf dem Friedhof trifft man Untote und Dämonen, in der Burg wuseln aggressive Rittersleut. Damit der Held nicht ganz so armselig bewaffnet herumläuft, stehen Truhen herum, aus denen Ihr Äxte, Bumerangs, Feuerbälle und andere Offensivwaffen herausklauen könnt. Außerdem befinden sich Tränke, Lebensenergie, Schutzschild, Siebenmeilenstiefel und Extraleben in den Kisten.



Der inoffizielle Nachfolger von "Elemental Master" macht gar keine schlechte Figur, kann aber bei weitem nicht so begeistern wie Tecnosofts Paradeballerei. Palsoft hat sich jedoch redlich bemüht, ein würdiges Pendant zu schaffen: Die Extrawaffen sind sehr vielfältig, die Level abwechslungsreich und die Spielbarkeit ist angenehm ausgeklügelt. Was fehlt, sind die Topgrafik von "Elemental Master", die mitreißende Musik und eine intelligente Verteilung der Feinde. Letztere Unterlassungssünde führt teilweise zu Unübersichtlichkeit und Hektik — dann geht's auch deutlich langsamer und ruckliger zur Sache.

ANDREAS KNAUF

UNDEAD LINE
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Palsoft
TESTVERSION VON: Contitronic

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, High-Score-Liste, 3 Schwierigkeitsgrade, Levelanwahl, Soundmenü

GEEIGNET FÜR: Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

67% GRAFIK
67% MUSIK
59% SOUNDEFFEKTE
68% SPIELSPASS

CALIFORNIA DREAMING

CALIFORNIA GAMES



Sportspielspaß im Land der aufgehenden Sonne

Sega schaut sich in letzter Zeit verstärkt nach Computerspiele-Hits um, die das Softwareangebot für das Mega Drive aufpeppen sollen. Jetzt hat es "California Games" erwischt, einen der absoluten Heimcomputerrenner des Jahres 1986. Die California Games bestehen aus fünf Sportarten, die angeblich in Kalifornien zu Hause sind. Dazu gehört natürlich das Surfen, aber auch BMX-Fahren und das Spiel mit dem "Hackysack". Die fünf Disziplinen kann man einzeln trainieren oder im Verbund mit bis zu neun Spielern gemeinsam genießen.

Die Disziplinen im einzelnen: Es geht los mit der "Skateboard-Halfpipe". In 80 Sekunden müssen in der halbrunden Röhre Skateboard-Kunststücke gezeigt werden. Es folgt "Footbag", wo Ihr ein kleines Säckchen (Hackysack) mit den Füßen in der Luft haltet. Dann folgt die Königsdisziplin "Surfen" — auf dem Brett bleiben, nicht unter die Welle geraten und den Wasserbällen ausweichen. Auf "Rollerskates" geht es weiter, über eine hindernisreiche Strecke am Strand. Zum Schluß gibt es noch eine halsbrecherische "BMX"-Fahrt.



Großartig! Die Sega-Programmierer haben den alten Epyx-Klassiker prima rausgeputzt. Die Grafik nutzt das Mega Drive schön aus, die Animationen sind fließend und die Spiele machen einfach Spaß. Gegenüber den Computerversionen wurden kleine Details addiert und die langweiligste Disziplin (Frisbee) herausgenommen. California Games ist ein echter Party-Knaller; da bis zu neun Leute an einem Turnier teilnehmen können, sind auch große Freundeskreise schnell versorgt. Die einzelnen Disziplinen sind nicht zu schwer, aber haben genug Tiefe, um zu fesseln.

BORIS SCHNEIDER

CALIFORNIA GAMES
MEGA DRIVE

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 9
FEATURES: High-Score-Liste, Disziplinenanwahl, Soundmenü, 2 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark

72% GRAFIK
64% MUSIK
56% SOUNDEFFEKTE
78% SPIELSPASS

AFFENSCHANDE

TOKI



Masse statt Klasse: Der Arcade-Hit wurde "gedehnt".

Es war einmal ein witziges Arcade-Spiel um einen Affen, der sich durch acht Levels hüpfen und kämpfen mußte, um die Geliebte zu retten und sich schließlich in einen Menschen zurückzuverwandeln. Segas Programmierer hielten anscheinend den Spielautomaten in dieser Form nicht für optimal designed und haben aus den Originalelementen und einigen neuen Versatzstücken ein halbwegs frisches Spiel entwickelt. Geblieben ist Toki, der Affe. Er läuft, springt und schießt mit dem Mund die eingesammelten Extrawaffen ab. Tokis Reise ist in zehn Levels unterteilt, wobei jeder Level noch einmal zwei bis drei Abschnitte umfaßt. Der Weg des Affen geht in alle Richtungen; mal muß Toki steile Felswände erklimmen, mal darf er inmitten versunkener Städte schwimmen. Alle Nase lang behindern ihn dabei sprungfidele Affenbösewichter und anderes Dschungelgetier.

geht so

Toki war in der Originalfassung ein kurzweiliges, grafisch und ideenmäßig wohlproportioniertes, dabei recht schweres Geschicklichkeits- bzw. Actionspiel. Diese Pseudoumsetzung ist leider das genaue Gegenteil. Selten habe ich so langweilige Grafiken auf dem Mega Drive gesehen. Die triste, dschungeluntypische, farblose Grafik ist aber erst der Anfang: Aus der Kurzweil im Level-Design ist hier eine quälende, sich kaugummiartig in die Länge ziehende Affenschande geworden. Selbst der geübte Spieler wird das Ende des Spiels nur mit viel Kaffee oder anderen Aufputschmitteln erleben. Schade um den schön umgesetzten Sound und die durchaus vorhandenen technischen Raffinessen. Gerade Liebhabern des Automaten sei abgeraten.

JULIAN EGGEBRECHT

TOKI
MEGA DRIVE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade, Soundmenü

GEEIGNET FÜR: Einsteiger
CA.-PREIS: 120 Mark

47% GRAFIK
69% MUSIK
51% SOUNDEFFEKTE

58% SPIELSPASS

KAMPFGRUBE

PIT-FIGHTER



Keilerei in Lagerhalle zwei: Extras sind mit dabei.

Zu den umlagertsten Spielautomaten zählte im letzten Jahr "Pit-Fighter" von Atari, ein 3-D-Prügelspiel mit digitalisierten Kämpfern. Tengen, eine Schwesterfirma der Atari Games, hat jetzt die Mega-Drive-Version des Kampfhits fertiggestellt.

Voll "digitalisiert" wurde auch diese Version. Anstelle von "Zeichnungen" wurden echte Personen gefilmt und direkt in den Computer übernommen. Ebenso wurden Geräusche der Kämpfer und des Publikums digitalisiert.

Nach Auswahl eines von drei Kämpfern begebt Ihr Euch in die Arena, hier kurz "Pit" genannt. Beim Kampf mit den Gegnern darf man die Umgebung voll ausnutzen. Kisten, Hocker oder Stäbe werden als Waffen benutzt. Manchmal prügelt sogar das Publikum aktiv mit, vor allem dann, wenn sich Zuschauer in die "Pit" begeben. Spielt man zu zweit gleichzeitig, muß man auch zwei Feinde vermöbeln. Alle drei Level gibt es eine Bonus-Runde, und unendlich viele Continues sind ebenfalls vorhanden.

geht so

Es gibt ja Leute, die mögen Filme mit Jean-Claude VanDamme — die werden auch bei Pit-Fighter voll auf ihre Kosten kommen. Mir hingegen mißfällt's: Die digitalisierte Grafik wirkt nicht, die Animationen sind steif, und der Sound ist eines Mega Drive nicht würdig. "Streets of Rage" macht technisch eine um Klassen bessere Figur. Die Multi-Joypad-Belegung macht das Spiel außerdem schwer zu erlernen und zu beherrschen, insbesondere da man mit sturem Gekloppe auch recht weit kommt. Schön ist allerdings die Idee, die Umgebung in den Kampf mit einzubeziehen. Pitfighter ist eines der Module, die Ihr probespielen solltet, bevor Ihr die Brieftasche zückt.

BORIS SCHNEIDER

PIT FIGHTER
MEGA DRIVE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Tengen
TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue

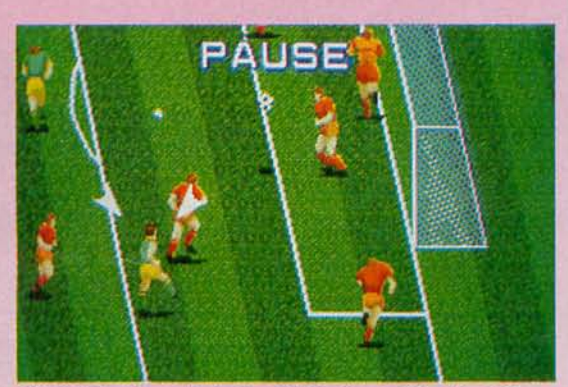
GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

55% GRAFIK
40% MUSIK
68% SOUNDEFFEKTE

60% SPIELSPASS

DAS PASSWUNDER

TECMO WORLD CUP '92



Ein total unkompliziertes Fußballspiel für Einsteiger

Dürfen sich Super-Famicom-Besitzer an dem genialen "Super Formation Soccer" laben, warten die Mega-Drive-Fans immer noch auf "ihr" ultimatives Fußballspiel. Als neuer Mitspieler im Kampf um die Kickertrophäe tritt nun "Tecmo World Cup '92" an.

Ihr klickt entweder alleine gegen 24 Computerteams oder jagt einem Freund den Ball ab. Nachdem ein Nationalteam und die Aufstellung festgelegt wurden, erfolgt der Anpfiff. Das Spielfeld scrollt in alle Richtungen, je nach Rollrichtung des Balles. In Sachen Tastenbelegung hat sich's Tecmo einfach gemacht: Eine dient zum Passen, die andere zum Schießen. Aufs Tor ballern könnt Ihr allerdings erst, wenn die Markierung des Spielers, den Ihr gerade steuert, anfängt zu blinken. Dies passiert meist rund um den gegnerischen Strafraum. Als verteidigendes Team dürft Ihr in den Feind hineinkrätschen oder geschickt einen Paß abfangen. Habt Ihr fleißig geübt, lockt als Herausforderung ein WM-Modus.

geht so

Einfacher geht's nimmer: Jeder Paß kommt an, die Computerspieler laufen sich perfekt frei. So simpel wie mit Tecmos Soccer-Modul wurde der Ball selten gekickt. Für absolute Anfänger sicher erfreulich, halbwegs talentierte Fußballer werden glasklar unterfordert. World Cup '92 eignet sich prima für einen spaßigen Familienabend, wo sämtliche Mitspieler zum ersten Mal ein Joypad in der Hand halten. Die ansehnliche, aber unrealistische Grafik verstärkt den Eindruck, daß Tecmo das Modul gezielt für diese Zielgruppe entwickelt hat. Das offizielle Sega-Soccer ist für fortgeschrittene Kicker definitiv besser geeignet, auch wenn es lange nicht perfekt ist. *MARTIN GAKSCH*

TECMO WORLD CUP '92
MEGA DRIVE

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Sims
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 2 Schwierigkeitsgrade, Soundmenü, 2 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger
CA.-PREIS: 110 Mark

62% GRAFIK
47% MUSIK
29% SOUNDEFFEKTE
59% SPIELSPASS

NICHT VERKEHRSTÜCHTIG

F1-GRAND PRIX



Auf dem Mega Drive gibt's bessere Rasereien

Bei "F1-Grand Prix" steht Ihr Beginn vor der Wahl, im "Grand Prix"-Modus um den Weltmeisterschaftstitel zu fahren oder nur eine einzige Rennstrecke zu durchheizen. Nach dieser schicksalsschweren Entscheidung und kleinerer Schönheitskorrekturen im eingebauten Optionmenü (Knopfbelegung, Automatik- oder Schaltgetriebe etc.), hat man sich unter Einwirkung japanischer Zeichen seinen Rennwagen zu konfigurieren: Reifen, Motor, Aufhängung, Bremsen, Spoiler, Lenkung, all das läßt sich in jeweils fünf Qualitätsstufen einbauen. Sind beim Wagenbau die Würfel gefallen, zeigt sich der bevorstehende Kurs, dann geht's los. Wie bei Spielen im Stil von "F1-Spirit" üblich, wird das Geschehen von oben gezeigt. Der Wagen kann nach links und rechts lenken, beschleunigen und bremsen. Tunlichst solltet Ihr bei Überholmanövern oder Kurven nicht gegen die Streckenbegrenzung knallen, denn dann verliert Ihr Zeit — außerdem muß nach mehreren Kollisionen ein Boxenstop eingelegt werden.

na ja

Übel, was Varie uns mit "F1-Grand Prix" ins Gesicht knallt! Das grauselig digitalisierte Intro verdirbt einem schon den Appetit, doch spätestens bei dem ersten Versuch des Rennwagensprites, einen rasanten Flitzer zu simulieren, zieht man den Zündschlüssel. Die Mängelliste ist schier endlos: Vom superkleinen Hinweis, wohin die nächste Kurve geht, über die viel zu leichtgängige Steuerung, die in doppeltem Sinn schnell dahingezeichnete Grafik, mangelnde Abwechslung bis hin zur armseligen "Abschalt"-Musik ist dieses Modul ein Ausflug in die Alpträume eines Formel-1-Piloten. Am besten sind jedoch die "Ameisen", die Euer Auto reparieren... *ANDREAS KNAUF*

F1 GRAND PRIX
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Varie
TESTVERSION VON: Contitronic

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort, 2 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

49% GRAFIK
54% MUSIK
40% SOUNDEFFEKTE
45% SPIELSPASS

TÜV ABGELAUFEN

ROAD BLASTERS



Freie Fahrt für feine Extrawaffen

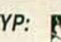
Im Rennen der Zukunft zählt nur eines: überleben. Geschwindigkeitsbegrenzungen sind "out", die Straße entlang rasen, durch Kurven heizen und dabei mit diversen eingebauten Waffensystemen die gegnerischen Fahrzeuge von der Straße pusten, ist hingegen "in". Zu diesem Zweck führt Ihr serienmäßig ein großkalibriges Maschinengewehr mit Euch, außerdem wird der Wagen mit Hilfsmitteln, die der Extrawaffen-Jet ab und zu abwirft, aufgepeppt. Ziel ist es, das Ende des Levels möglichst unbeschadet zu erreichen; immerhin liegen nach dem ersten 49 weitere Rennstrecken vor dem Spieler. Die Bösewichte bedienen sich dabei immer gemeinerer Methoden: ob doppelte Panzerung, Kollisionskurs, dichtes Auffahren, Kreuzfeuer von Geschütztürmen oder Minen in den Straßenpflastern. Zur Hilfe kommt Euch lediglich der erwähnte Extra-Jet (liefert Dauerfeuerkanone, Schutzschild, Turbomotor und Cruise Missiles) sowie die herumliegenden grünen und roten Pillen, die ein bißchen Bleifreibenzin in den Tank schütten.

geht so

Auf den ersten Blick sieht "Road Blasters" zwar ganz spaßig aus, entpuppt sich aber schnell als relativ anspruchslose Raserei mit eintöniger Magermixgrafik. Besonders realistisch geht's nicht gerade zur Sache: Euer Flitzer explodiert nach Anstupsen des Feindes, kann aber nicht soweit auf den Seitenstreifen fahren, daß er auch mit Bäumen zusammenstößt. Einen gewissen Spielspaß will ich dem Tengen-Modul dennoch nicht absprechen. Dank des schnellen 3-D-Scrollings und der vielen Strecken wird man nicht gleich wieder zum friedlichen Radfahrer. Wer den Klassiker mag, der wird mit einer soliden Umsetzung bedient.

ANDREAS KNAUF

ROAD BLASTERS
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Tengen
TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Levelanwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark

58% GRAFIK
50% MUSIK
40% SOUNDEFFEKTE

65% SPIELSPASS

BUCK-BOOM

BUCK ROGERS

Das Mega-Drive-Modul "Buck Rogers: Countdown to Doomsday" ist die Umsetzung des gleichnamigen Computerrollenspiels. Ihr steuert eine sechsköpfige Gruppe von Weltraumrekruten durch das Universum des 25. Jahrhunderts. Eure Aufgabe ist es, einen geheimnisvollen Superlaser zu finden und zu vernichten. Die finstere Schurkenorganisation RAM hat diesen Laser irgendwo im Sonnensystem installiert, um die Erde aus dem All zu blasen.

Vor dem Start bastelt Ihr Eure Crew aus drei Rassen (Mensch, Desertrunner und Tinker) und vier Klassen (Pilot, Doktor, Krieger und Dieb) zusammen. Nur sechs Charaktere könnt Ihr selber erschaffen. Habt Ihr keine Lust dazu, greift Ihr einfach auf eine vorgefertigte Instant-Gruppe zurück. Insgesamt passen acht Leutchen ins Team. Die beiden Freiplätze sind für Spielfiguren, die sich später Eurer Party anzuschließen gedachten — darunter auch Buck Rogers selbst.

Bevor Ihr den Superlaser ausschaltet, gilt es, verschiedene kleinere Aufträge zu absolvieren. Da muß z.B. ein Raumschiffwrack im Asteroidengürtel untersucht- eine Piratenbasis erobert und müssen Venuseinwohner befreit werden. Fliegt Ihr im Raumschiff durchs All oder braust mittels Bodenfahrzeug über einen Planeten, wird die Umgebung aus der Vogelperspektive gezeigt. In Gebäuden, Raumbasen oder Schiffen wird auf eine "isometrische" Perspektive umgeblendet. Kommt es zum Kampf mit einer Horde Monster oder einer RAM-Patrouille, wird die aktuelle Umgebung etwas vergrößert. Hier steuert Ihr nach taktischen Gesichtspunkten jeden Eurer Helden einzeln. Nach erfolgreichem Kampf winken Geld, Erfahrungpunkte und ein paar Gegenstände, die Ihr einsammelt. Sind genügend Erfahrungspunkte beisammen, werden die Charaktere in der nächsten Raumbasis befördert. Nach einer Beförderung gibt's spezielle Bonuspunkte, die Ihr auf verschiedene Fähigkeiten (sog. Skills) der Charaktere verteilen dürft.



Kommt's zum Kampf mit fiesen RAM-Buben, wird auf eine vergrößerte Ansicht des Geländes umgeblendet



Was bin ich? Der Charakterschirm gibt detalliert Auskunft.

Auf dem Weg zum Finale lassen sich vier Spielstände speichern. Das Handbuch ist übrigens in Deutsch, die zahlreichen Bildschirmtexte allerdings in Englisch.

gut

Auch auf dem Mega Drive hat der gute alte Buck Rogers kaum etwas von seinem Reiz verloren. Ohne Verluste in der spielerischen Qualität wurde die Computerfassung nahezu 1:1 in Modulform gequetscht. Die einzige echte Einschränkung: Mega-Buck muß mit erheblich weniger "Skills" auskommen als der Computerkollege. Aber das stört keineswegs. Im Gegenteil: Statt Dutzenden und meistens überflüssigen Optionen, beschränkten sich die Programmierer diesmal aufs Wesentliche. Eine weitere Änderung tritt bei der Grafik auf. Beim Computer gab's 3-D-Bildchen in den Dungeons, hier tobt die Party durch eine isometrische Landschaft.

Spielerisch ist alles drin, was zu einem herzhaften Sf-Abenteuer gehört: scharenweise Monster, knackige Raumschlachten und futuristische Geheimnisse. Dank kinderleichter Bedienung und dem recht niedrigen Schwierigkeitsgrad kommen vor allem Einsteiger auf ihre Kosten. Profis fühlen sich Angesichts der sechs Missionen ein wenig unterfordert. Der größte Kritikpunkt von Buck Rogers: Technisch wird das Mega Drive kaum ausgenutzt. Vor allem fehlt es an grafischer Finesse. ***MICHAEL HENGST***



Nach dem Kampf wird die Beute auf die Charaktere verteilt



BUCK ROGERS
MEGA DRIVE

SPIELETYP:

HERSTELLER: Electronic Arts

TESTVERSION VON: Electronic Arts

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Batterie

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 120 Mark

57% GRAFIK

26% MUSIK

48% SOUNDEFFEKTE

79% SPIELSPASS

IM LAND DER RINGE

RINGS OF POWER



Links seht Ihr Gold-, Zeit- und Verpflegungsvorrat

Ihr seid Buc, Top-Student an der Hexer-Uni und habt Euch zur Aufgabe gemacht einen in Ringe zerhackten Zauberstab wiederzufinden. Zu Beginn macht Ihr Euch alleine auf den Weg. Löst Ihr bestimmte Aufgaben, gesellen sich nach und nach weitere Kämpfer verschiedener Berufungen (Ritter, Hexenmeister, Magier, Schwarzkünstler und Bogenschützen) zu Euch. Das Vertrimmen böser Monster und Beschaffen verlorener Artefakte beschert Eurer Kampfgemeinschaft Gold und Erfahrungspunkte. Mit Gold kauft Ihr Ausrüstung und Waffen oder sorgt für Euer leibliches Wohl; außerdem könnt Ihr mit verschiedenen Waren Handel treiben. Das entsprechende Kleingold erleichtert auch das Reisen erheblich, denn sowohl Reitdrachen als auch Schiffe können erstanden werden.

Die Welt wird in einer 3-D-Perspektive gezeigt. Betretet Ihr ein Haus, zoomt der Bildschirm in das Haus und die Landschaft drumherum verschwindet. Es gibt zahlreiche Gebäude: Gasthäuser, Tempel, Kaufhäuser, Gilden, Wohnungen und Rathäuser. In den Siedlungen trefft Ihr darüber hinaus Leute, mit denen geplaudert werden kann.



Rings of Power gefällt u.a. durch die Vielzahl verschiedener Objekte. Es finden sich all die kleinen Details, die eine alternative Welt lebendig werden lassen: massig Aufträge, Tag/Nachtphasen, Interaktion mit verschiedenen Leutchen, ein ausgefeiltes Magiesystem und knackige Monsterhorden. Einsteiger werden etwas Mühe haben, sich in diesem komplexen Universum zurechtzufinden. Wer gerne an harten Rollenspielnüssen à la "Might & Magic" (das allerdings besser ist) knabbert, der darf zugreifen. *STEPHAN ENGLHART*

RINGS OF POWER
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Electronic Arts
TESTVERSION VON: Electronic Arts

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Batterie

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

56% GRAFIK
63% MUSIK
58% SOUNDEFFEKTE

69% SPIELSPASS

FOLGENSCHWER

Y'S 3



Die Labyrinthe sind alle von der Seite zu sehen

Alte Sega-Veteranen kennen den kleinen knubbligen, rothaarigen Helden der "Y's"-Saga schon aus dem ersten Abenteuer. Das gab's allerdings nur für das Master System. Nun kehrt unser Held in "Y's 3: Wanderers of Y's" wieder zurück. Einmal mehr treibt ein Ultrabösewicht sein Unwesen in einem Fantasy-Land. Vier magische Statuen müssen gefunden werden, um den Miesling auszuschalten. Durch sechs Labyrinthe, die von der Seite zu sehen sind, führt Eurer Weg. Per Schwerthieb verhaut Ihr anstürmende Monster, die sich in den Katakomben tummeln, umspringt per elegantem Hüpfer Hindernisse und prügelt Euch mit Obermotzen herum. Für jedes umgehauene Monster gibt's Geld und Erfahrungspunkte. Mit dem Geld könnt Ihr in dem lokalen Ort des Landes Gegenstände kaufen. Eingesammelte Gegenstände sind in einem abrufbaren Menü auszuwählen. Neben verschiedenen Schwertern gibt's magische Ringe, Rüstungen und Heilkräuter.

Drei Spielstände lassen sich jederzeit speichern. Die Bildschirmtexte sowie das Handbuch sind übrigens in Englisch.



"Y's 3" für das Megadrive ist in einigen kleinen Punkten etwas erfreulicher als das Konkurrenzmodul. So gibt's in den Dungeons ein paar Feinde mehr, der Schwierigkeitsgrad wurde angehoben und sorgt für anhaltendere Motivation als beim Kollegen. Auch technisch braucht sich die Mega-Drive Fassung nicht hinter dem Nintendo-Y's verstecken. Zwar sind die Sprites ein wenig kleiner und in puncto Farbenpracht müssen Abstriche gemacht werden. Dafür scrollt das Spielfeld jetzt erheblich flotter. Zudem wurde dem Modul ein knackigerer Soundtrack verpaßt. *MICHAEL HENGST*

Y'S 3
MEGA DRIVE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Renovation
TESTVERSION VON: Contitronic

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Batterie, Soundmenü

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 110 Mark

68% GRAFIK
77% MUSIK
53% SOUNDEFFEKTE

68% SPIELSPASS

MÄDELS IN ACTION

FANTASM SOLDIER



Trotz fescher Mädels nur ein mäßiges Actionspiel

Das passiert selten: Zuerst gibt's "Valis 3" für das Mega Drive, erst dann dürfen wir den ersten Teil der Serie, "Valis — The Legend of a Fantasm Soldier" spielen. Netterweise geben die Designer den Spielern keinen Anlaß zum anstrengenden Umdenken, denn ein anderes Spielprinzip bietet Fantasm Soldier nicht. Wie in der PC-Engine-Variante steuert Ihr ein nettes japanisches Mädchen, das von links nach rechts läuft und am Ende jedes Levels einen Diamanten aufsammeln muß. Abwechselnd zum Mädel in blauer Uniform steuert Ihr auch ihre Freundin, die versucht, einen eigenen (und damit anderen) Weg zu finden. Sie ist promovierte Amazone und bekommt es in Wäldern, Höhlen und auf düsteren Friedhöfen mit mehr fauligen Gestalten zu tun, als das nette Fräulein, das auf Hochhausdächern, in Kneipen und Abwasserkanälen auf ihre Gegner trifft. Beide Mädels haben die Fähigkeit, mit einem langen Messerchen präzise zuzuschlagen; außerdem können sie springen, über den Boden rutschen und die eigene Kraft mit Extrawaffen, Energieherzen und Magiepunkten (für Erdbeben, Wirbelwind, Blitze etc.) aufpeppen.



Schon "Valis 3" hat mich nicht aus den Socken gehauen und auch der erste Teil vermag es nicht, wirklich zu fesseln. Was folgt, ist ein Spiel mit recht liebloser Grafik (keine Hintergrundanimationen, wenige Bewegungsphasen der Gegner) und langatmiger Spielablauf (alle 10 Meter ein Feind, der nach Beschuß verschwindet, ohne sich sichtbar zu verabschieden). Diese und andere kleine Schnitzer machen Fantasm Soldier zu einem mäßigen Vergnügen — nur der Soundtrack ist vorbildlich.

ANDREAS KNAUF

FANTASM SOLDIER
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Riot
TESTVERSION VON: Contitronic

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Soundmenü

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 100 Mark

52% GRAFIK
78% MUSIK
29% SOUNDEFFEKTE

51% SPIELSPASS

FRESSEN UND GEFRESSEN WERDEN

PAC-MANIA



Viele Geister sind des Pac-Mans Tod

Der kugelrunde Nimmersatt "Pac-Man" wagt einen Ausflug in die 3-D-Welt: Nachdem er Ende der 70er Jahre die Videospielebühne mit einem Paukenschlag betreten hatte, danach in mehreren Programmen erneut die Hauptrolle besetzte, hatte er schließlich 1987 in "Pac-Mania" seinen letzten großen Auftritt. Damit der Ruhm nicht so schnell verhallt, präsentieren verschiedene Hersteller immer neue Umsetzungen des Klassikers. Nun schüttelt Tengen eine Mega-Drive-Variante aus dem Ärmel.

Im Vergleich zum Original hat sich spieltechnisch nichts getan: Pac-Man grast zwölf scrollende Labyrinthe ab, die von schräg oben in Pseudo-3-D gezeigt werden. Die muntere Gespenster-Gang ist natürlich wieder mit dabei, ebenso wie Bonusfrüchte und Kraftpillen. Pac-Man hat gegenüber seinen Anfangserfolgen allerdings dazugelernt: Er kann auf Knopfdruck über die Geister hinweghüpfen.

gut

Große Unterschiede zum Arcade-Vorbild weist die kompetente Mega-Drive-Version nicht auf. Grafik, Sound und Spielbarkeit sind exakt auf dem Niveau des Originals. Die Frage ist halt nur, ob heutzutage noch jemand Pac-Man spielen will? Selbst mir, als eingefleischtem Pac-Man-Jünger, geht die Pillennascherei langsam auf den Geist — zumal mittlerweile jede Pac-Man-Variante auf fast jedem System zu haben ist. Keine Frage, Pac-Mania ist ein spaßiges, prima spielbares, sympathisches Modul — langfristig fesseln kann es allerdings nicht. Neben den alten Hasen, die sentimentale Bande mit dem Pac-Man-Clan nicht leugnen können, dürften vor allem jüngere Spieler an dem Programm Gefallen finden. ***MARTIN GAKSCH***

PAC-MANIA
MEGA DRIVE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Tengen
TESTVERSION VON: Domark

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, High-Score-Liste, 4 Schwierigkeitsgrade, Levelanwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark

58% GRAFIK
53% MUSIK
23% SOUNDEFFEKTE

69% SPIELSPASS

MEGA-MARIO OHNE DRIVE

KID CHAMELEON



Vorbeigesprungen: Schon wieder ein Mario-Clone.

Langsam kann man Segas Versuche, einen ebenbürtigen "Mario"-Konkurrenten ins Leben zu rufen, nicht mehr zählen. Feierten sie vor kurzem mit dem Sprinterstar "Sonic" einen beachtlichen Erfolg, präsentiert Sega nun erneut einen Jump'n'Run-Günstling. Der Name "Kid Chameleon" wurde mit Bedacht gewählt. Während der Bursche Steine zerdeppernd durch etwa 100 Levels hüpft, entpuppt sich so mancher Felsbrocken als Extra-Reservoir. Nicht selten taucht einer von neun verschiedenen Helmen auf, die unsern Kid verwandeln. Auf diese Weise wird er u.a. zum Schwertkrieger, schleudert Äxte durch die Gegend oder gewinnt an Geschwindigkeit. Helmlose Steine bergen ersatzweise Diamanten und andere Hilfen, die Kid Chameleon tunlichst aufsammeln sollte.

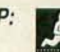
Während die Felsbrocken durch eine gezielte Kopfattacke von unten (kennen wir das nicht?) zerbröseln, werden Feinde meist durch einen Sprung von oben auf sie drauf ausgeschaltet (kein Kommentar).



An Segas Stelle hätte ich mich auf Sonic als kompetenten Mario-Gegenspieler konzentriert. Trotz super-dreistem Klau von Spielelementen haben die Sega-Entwickler zum Teil geschlafen. Die vielen Verwandlungsextras und das riesige Spielgebiet fordern Respekt ab, die Grafik fördert eher einen Wutausbruch. Wie kann ich einem politisch so wichtigen Spiel eine so lasche Grafik verpassen — selbst auf dem NES gibt's haufenweise schönere Szenarios. Kid Chameleon ist, für sich alleine betrachtet, sicherlich ein vernünftiges und längere Zeit motivierendes Geschicklichkeitsspiel, als Mario-Herausforderung hat es dafür nicht den Hauch einer Chance.

MARTIN GAKSCH

KID CHAMELEON
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: CWM

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 120 Mark

55% GRAFIK
62% MUSIK
59% SOUNDEFFEKTE

68% SPIELSPASS

WER DEN TALER NICHT EHRT

LUCKY DIME CAPER

Auch auf die Zeit muß geachtet werden.

Das neueste Abenteuer aus Segas Entenhausenserie beginnt an einem besonders guten Tag des Onkel Dagoberts: Er schenkt seinen Urneffen Tick, Trick und Track je einen ganzen Taler. Dazu prophezeit er fantastischen Reichtum, falls die drei Enten mit diesen Münzen ebenso hart wirtschaften, wie er es einst mit seinem eigenen Glückstaler getan hat. Leider stürzen sich just in diesem Moment die Raben der bösen Hexe Gundes auf Donalds Neffen und entführen sie samt den kostbaren Talern. Die Drohung Gundes, mit Hilfe der Taler so reich wie Dagobert zu werden, steckt tief in den Knochen des Multimillionärs. Wer sonst als der wackere Unglücksvogel Donald wäre bereit, die nötige Rettungsaktion zum Nulltarif auszuführen?

Ihr steuert Donald und wählt zu Beginn, welchen der drei Neffen Ihr zuerst befreien wollt. In den folgenden, hauptsächlich horizontal scrollenden Levels versperren Euch allerlei garstige Tierchen und irre Phantasiegebilde den Weg zu den Entführten. Ist Donald noch gut bei Kräften, steht ihm eine Waffe zur Verfügung: entweder ein Vorschlaghammer oder ein Frisbee. Hat er schon ein paar Rempler abbekommen, kann er sich nur noch durch gut gezielte Sprünge auf die Bösewichte seiner Federn erwehren.



Frisbee: Die elegante Waffe für Langstrecken-Attacken.

Geplättete Mieslinge verwandeln sich in nützliche Gegenstände: Bonusleben, Schlüssel, Diamanten und Schlagenergie bis hin zu kurzzeitiger Unverwundbarkeit. Habt Ihr die ersten drei Abschnitte und drei Schlußgegner (den Bären, den Löwen und die außerirdischen Ping-Pong-Fanatiker) geschafft, warten drei weitere Stufen und das Spukschloß der Zauberin auf Euch.



Dieser Bär bewacht einen Neffen

Super

Abgesehen von dem kleinen Ausrutscher mit "Fantasia" lieferte Sega mit Disney-Lizenzen nur echte Qualitätsprodukte. Auch mit diesem Modul bleiben sie ihrer Linie treu. Die abwechslungsreichen Levels präsentieren ansehnliche Grafiken und Animationen, die technisch raffiniert umgesetzt wurden: Das flotte Scrolling ohne störendes Flackern sieht man z.B. auf dem Master System viel zu selten. Ob monsterspuckende Mauern, Unterwasseretappen, Lianen oder von hustenden Maulwürfen aufgewirbelte Riesenblätter, für Fans eines vielseitigen Plattformspiels ist einiges geboten. Durch die Möglichkeit zwischen zwei Waffen zu wählen, kommt gar noch ein Hauch Taktik mit ins Spiel.

Der gesalzene Schwierigkeitsgrad läßt jedoch selbst den erfahrenen Joypad-Piloten ins Schwitzen kommen. Besonders nervig macht sich das im ersten Abschnitt bemerkbar — dort gibt es keine Unterteilungen. Beißt Donald ins Gras, werdet Ihr immer wieder an den Anfang der Level katapultiert. Wer eine Herausforderung in Form eines anspruchsvolles Geschicklichkeitsspiels sucht, sollte sofort zugreifen. ***STEPHAN ENGLHART***

THE LUCKY DIME CAPERS
MASTER SYSTEM

SPIELETYP:

HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Levelanwahl

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 100 Mark

81% GRAFIK

69% MUSIK

67% SOUNDEFFEKTE

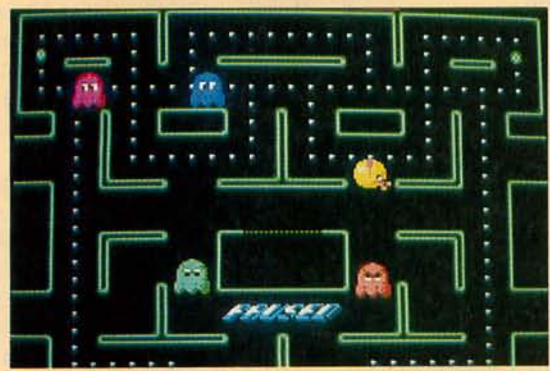
80% SPIELSPASS



TEST

SPIELSPASS MIT VIELFRASS

MS. PAC-MAN



Tolle Version — aber wen interessiert's heute noch?

Schon bei nur zwei Stichwörtern — Pillen und Geister — müßte es bei Euch "Klick" machen. Volltreffer! Ein weiteres Mitglied des "Pac-Man"-Clans hat sich bis zum Master System vorgefressen. Das US-Softwarehaus Tengen schickt sein erstes Modul für Segas 8-Bit-Oldie ins Rennen: "Ms. Pac-Man" feiert auf ihre alten Tage erneut eine Premiere.

Im Vergleich zum Arcade-Original haben die Entwickler ein paar Spielmodi mehr spendiert. So darf Ms. Pac-Man nicht nur alleine auf Gespensterjagd gehen, sondern ihren Gatten mit einspannen. Habt Ihr einen Kumpel am Joypad, greift er gleichzeitig (in diesem Fall als Pac-Man) in das Geschehen ein. Je nach Sympathie spielt Ihr als Team oder tretet punktetechnisch gegeneinander an. Außerdem gibt's in der Heimversion wesentlich mehr Labyrinthe — in die Kategorien "Arcade", "mini", "big" und "strange" aufgesplittert.



Es ist schon faszinierend, daß mittlerweile auf fast jeder weltweit verfügbaren Konsole mindestens eine Pac-Man-Manifestation auf Modul gebannt wurde. Auf dem Master System machte Tecmagik mit "Pac-Mania" den Anfang, Domark/Tengen haben mit Ms. Pac-Man nachgezogen. Die Umsetzung als solche ist mehr als gelungen und entspricht in Sachen "neue Features" der Mega-Drive-Variante. Grobe Fehler oder kleine Unterlassungssünden wurden nicht begangen; für Fans ein Schnäppchen. Für den Rest der Spielewelt gibt's allerdings verdammt wenige Gründe, sich das Modul zuzulegen. Wer überhaupt noch kein Pac-Man-Spiel zu Hause hat, der darf zugreifen. Dasselbe gilt für junge Master-System-Besitzer. ***MARTIN GAKSCH***

MS. PAC-MAN
MASTER SYSTEM

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Domark
TESTVERSION VON: Domark

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 4 Schwierigkeitsgrade, Levelanwahl, 3 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger
CA.-PREIS: 100 Mark

28% GRAFIK
32% MUSIK
20% SOUNDEFFEKTE
57% SPIELSPASS

YABBA DABBA DOO !!

THE FLINTSTONES



Um anzustreichen, muß Fred die Leiter benutzen

Ihr erlebt einen völlig normalen Tag der "Flintstones" Fred, Wilma, Pebbles, Dino und Freund Barney. Bevor Ihr (als Fred) kegeln gehen dürft, muß das Wohnzimmer gestrichen werden: So fangt Ihr im ersten Level den gefiederten Springsaurier, tunkt ihn in den Farbtopf und klatscht ihn an die Wand. Nebenbei entklettert Pebbles seinem Laufstall und vergnügt sich an der frischgestrichenen Mauer mit seinen Farbstiften. Fangt ihr ihn wieder ein, ist Euer "Pinsel" geflüchtet — Ihr könnt nur einen Gegenstand gleichzeitig in der Hand halten. Erstrahlt die Mauer endlich makellos getüncht, braust Ihr mit Barney im Steinzeitmobil zur Kegelbahn: Durch Knopfdruck überspringt Ihr die Hindernisse auf der steinigen Straße. Wird trotzdem ein Stein gerammt, wechselt Ihr mit dem Saurierwagenheber flugs das Rad. Rechtzeitig an der Kegelbahn angekommen tretet Ihr gegen Barney im Kegeln an (Level 3). Auf dem Heimweg stellt Ihr fest, daß Pebbles schon wieder verschwunden ist (Level 4). Zur seiner Rettung darf ein Baugerüst erklettert werden.

geht so

Auch wenn die Grafiken nett gezeichnet sind und technisch alles stimmt (bei dem gemächlichen Spieltempo ist das jedoch kein Kunststück), fehlen zündende neue Ideen. Symptomatisch ist die Kegelstufe: Freds Kegelpirouette beim Anlauf ist hübsch in Szene gesetzt, die Benutzersteuerung ist übersichtlich und gut bedienbar, aber spätestens beim dritten Mal spielen hat jeder das optimale Kegelsystem gefunden. Die gewaltfreie und witzig animierte Handlung macht "The Flintstones" so eher zum idealen Modul für die Kleinen, die Fred und seine Freunde lieben, aber auch gerne nach dem Joypad grabschen. ***STEPHAN ENGLHART***

FLINTSTONES
MASTER SYSTEM

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: –

GEEIGNET FÜR: Einsteiger
CA.-PREIS: 100 Mark

61% GRAFIK
32% MUSIK
19% SOUNDEFFEKTE
50% SPIELSPASS



Liebe auf den ersten Biss

Castlevania 3

Hatten wir erst in der letzten Ausgabe den famosen vierten Teil von Konamis Vampir-Saga als Japan-Import für das Super Famicom getestet, erscheint jetzt die dritte Episode offiziell in Deutschland auf dem NES. Fans der Serie erinnern sich: Held Simon mußte Graf Dracula schon zweimal in seine Schranken weisen. "Castlevania" war eine sehr gute Umsetzung des Automatenklassikers, die Fortsetzung eher als Action-Adventure angelegt. Für den dritten Teil kehrte Konami zu den Wurzeln zurück und präsentiert ein reinrassiges Geschicklichkeitsspiel ohne Adventure-Elemente.

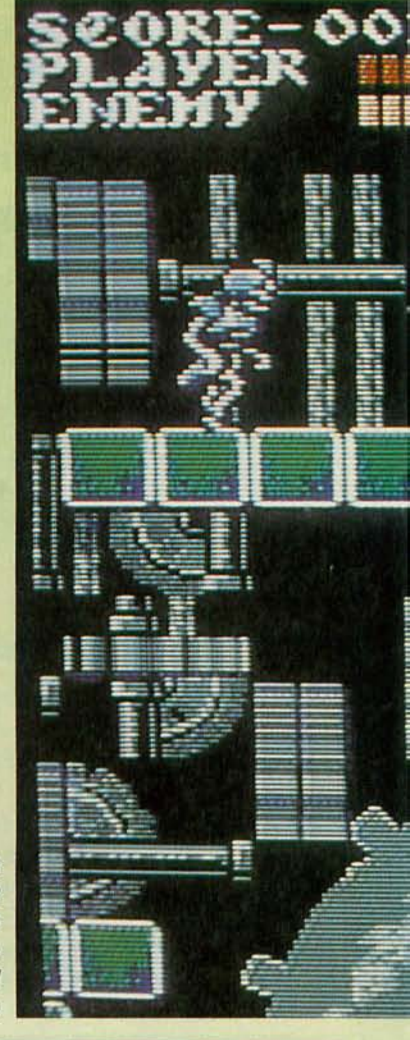
Im Gegensatz zu den Vorgängern hat sich der Held verändert: Wir haben es nicht mehr mit Simon Belmont, sondern in einer Art Rückblende mit seinem Vorfahren Trevor Belmont zu tun. Wie alle wissen sollten, ist Ober-Vampir Dracula unsterblich und deshalb trieb er schon zu den frühesten Zeiten der Familie Belmont sein Unwesen. So die Vorgeschichte, die sich im Spiel als reine Makulatur erweist, denn das, was den Spieler erwartet, ist eine konsequente Fortsetzung des ersten Castlevania-Moduls.

Trevor verhält sich wie Simon und selbst die geliebte Peitsche ist wieder mit von der Partie. Trevor kann laufen, sich ducken, Treppen steigen und mittels Feuerknopf springen. Anfangs ist er nur mit einem Seil ausgerüstet, mit dem am Wegesrand befindliche Gegenstände zerschlagen werden. In diesen Behältern finden sich die zwei "Updates" für die Peitsche (eigentlich nur eine Verlängerung des Seils), mit deren Hilfe man sich exzellent heranrückender Gegner erwehren kann. Zusätzlich findet Trevor unterwegs fast ein halbes Dutzend anderer Waffentypen, die neben der Peitsche eingesetzt werden. Die Lebensdauer dieser Waffen (u.a Bumerangs, Äxte und Zauberflaschen) hängt entscheidend von der Menge der eingesammelten Herzen ab. Diese werden meist vom Gegner hinterlassen, wenn Ihr ihn in die ewigen Jagdgründe befördert.

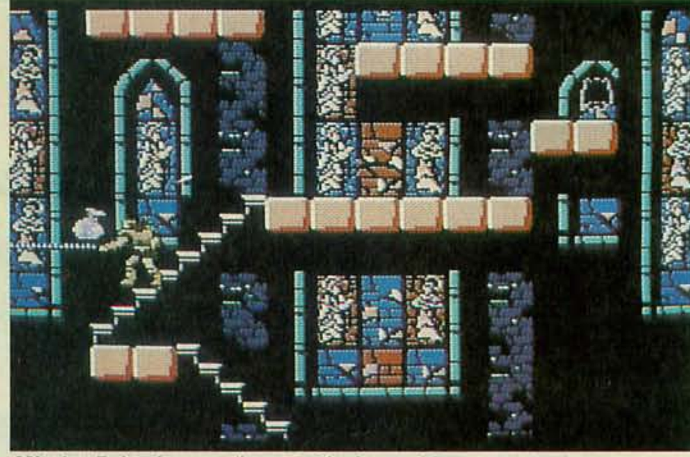
All das ist eigentlich nichts Neues, doch "Castlevania 3" hat eine echte Überraschung zu bieten: Trevor kann sich in drei andere Personen verwandeln. Diese muß er allerdings vorher, als Endgegner getarnt, in drei der 17 Levels besiegt haben. Ist Trevor erfolgreich, schließt sich die jeweilige Person ihm an, und er darf sich fortan in sie verwandeln (allerdings hat Trevor immer nur einen Gefährten zur selben Zeit). Die anderen Ichs bieten unterschiedlichste Fähigkeiten, die vor allem bei späteren Endgegnern bitter nötig sind. Als da wären: Fliegen in Form einer Fledermaus, Sprung und Kletterkräfte gewaltigen Ausmaßes und einiges mehr. Die 17 Levels des Spiels sind alle noch einmal in mehrere Abschnitte zerteilt. An einigen Abzweigungen kann man den Weg Trevors auch variieren. *je*



Gerade erst habe ich mich von Castlevania 4 auf dem Super Famicom und den großen Strapazen und Gefahren erholt, da schlägt Konami erneut auf dem NES zu. Castlevania 3 hält sich, wie auch der vierte Teil, erfreulicherweise wieder an das reine Action-Konzept des Arcade-Hits und versucht nicht, ein Pseudo-Adventure zu sein. So positiv dieser Ansatz ist, so erfrischend ist auch der Rest des Gebotenen: Ihr



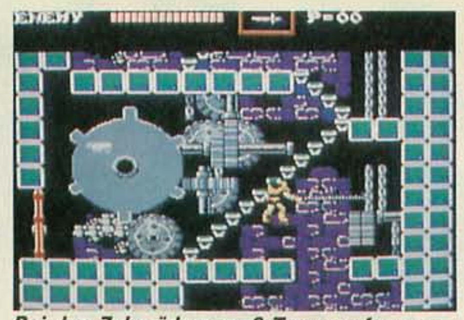
Sage und schreibe 17 Levels, die nochmals in mehrere Abschnitte unterteilt sind, erwarten Euch im dritten Teil der Serie



Mit der Peitsche zertrümmert Ihr herumhängende Gegenstände



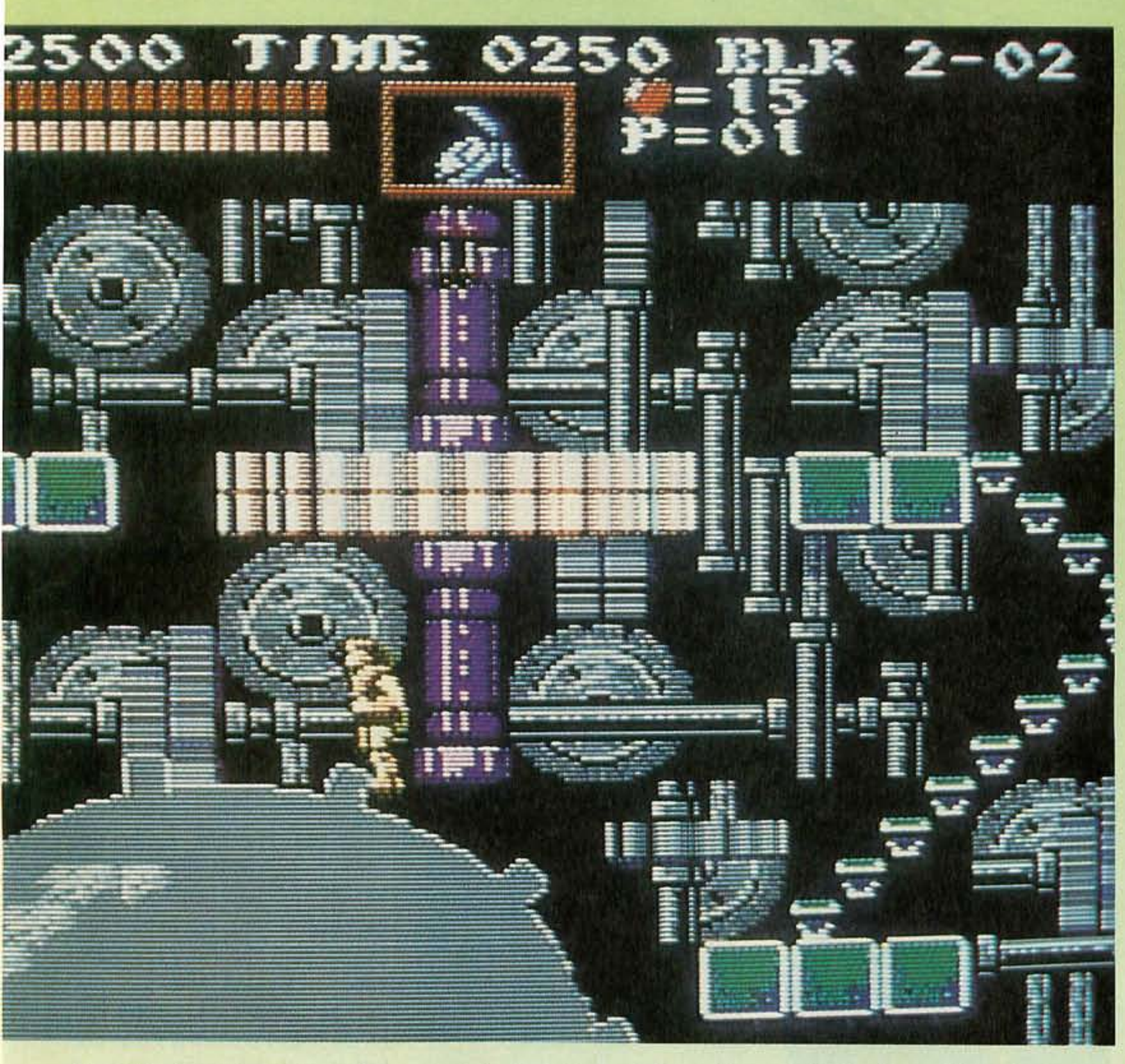
Die Grusel-Atmosphäre kommt auch im dritten Teil der Saga gut rüber



Bei den Zahnrädern muß Trevor aufpassen, nicht aus Versehen ins Verderben zu rotieren



Unterwgs darf sich Trevor zwischen zwei Abschnitten entscheiden



zeichnet. Jedem NES-Fan, der nicht schon bei dem Gedanken an Vampire unter die Bettdecke flüchtet, stehen wochenlange, spannende Action-Unterhaltung in Bestform bevor. Die Spielbarkeit wurde perfekt ausgetüftelt, die Mischung aus bekannten und frischen Ideen ist optimal ausgewogen. Zusätzlichen motivieren faszinierende Grafik und stimmige Songs, die zum Besten gehören, das je auf dem NES zu sehen und zu hören war.

Castlevania 3 markiert zweifellos einen Meilenstein in der NES-Spielepalette. Das Niveau von Kultstar "Mario" erreicht der Belmont-Clan zwar nicht, aber weit entfernt harren sie nicht. Vielleicht erleben wir nächstes Jahr eine erneute Fortsetzung — ich würde mich jedenfalls tierisch darüber freuen.

MARTIN GAKSCH

könnt Euch hier im umfangreichsten Spiel (neben "Super Mario Bros. 3") austoben, das Euer NES je gesehen hat. 17 Levels sind schon verdammt viel, aber jeder Level hat sogar mehrere Grafiken und Musiken — absolut beeindruckend. Unglaublich auch, wie Konami mal wieder mit der Hardware des NES zaubert. Die Grafik ist atemberaubend detailliert, an jeder Ecke bewegen sich kleine Gegenstände (vor allem die Zahnräder und Uhrenpendel machen Eindruck). Ebenso toll kommt der Sound: unzählige perfekt komponierte Melodien, technisch absolut makellos in Szene gesetzt, umschmeicheln das Ohr des Spielers. Alle Stellen sind fair, und niemals hat man den Eindruck, in einer Sackgasse zu stecken. Zusätzlich werden Unmengen von alten und neuen Ideen präsentiert, die mengenmäßig fast am Mario-Thron kratzen. Das beste Spielelement wurde Castlevania 3 aber mit der Idee der Partnerendgegner beschert. Dieses Schmankerl hat mich endgültig bewogen, Castlevania 3 noch besser zu bewerten als den vierten Teil auf dem Super Famicom. Alle NES-Besitzer dürfen dieses Modul unbesehen kaufen, viel mehr kann man in diesem Genre kaum noch aus dem NES herausholen.

JULIAN EGGEBRECHT



Nach den beiden Tristesse-Modulen "Road Fighter" und "Crackout" findet Konami mit Castlevania 3 zu bewährter Form zurück. Julian hat vollkommen recht, wenn er dieses Spiel als Highlight der Gruselreihe bezeichnet.

CASTLEVANIA 3
NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Konami
TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort, Soundmenü

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

84% GRAFIK
80% MUSIK
71% SOUNDEFFEKTE

85% SPIELSPASS





Ungewöhnlich, aber hilfreich: Das Uhrenpendel dient als bewegliche Plattform.



Die Peitsche hält mal wieder als vortreffliche Waffe im Kampf mit Bösewichtern her



Das Paßwort wird mittels Namen und Symbolen eingegeben

WONDERBOY IN HUDSON-LAND

ADVENTURE ISLAND 2

Nicht nur die Super-Famicom-Fans dürfen sich an Hudson Softs Renommierserie "Adventure Island" laben, auch die NES-Besitzer starten mit der Inselhüpferei. Wundert Euch nicht über den Titel "Adventure Island 2", denn der erste Teil erschien nur in Japan und Amerika und war nichts anderes als die NES-Version des beliebten Sega-Spiels "Wonderboy". Bei Hudson Soft hat man sich seitdem nicht auf den Lorbeeren ausgeruht, sondern aus dem zweiten Teil ein eigenständiges Spiel ohne "Vorbild" gemacht.

Star des Jump'n'Runs ist Master Higgins, ein kleiner Kerl mit kecker Mütze, der sich durch acht große Inseln schlagen muß, um seine Angebetete zu befreien. Higgins kann natürlich in verschiedenen Geschwindigkeiten laufen und dementsprechend per Feuerknopf auch springen. Am Wegesrand finden sich nicht nur die für ihn lebensnotwendigen Früchte, sondern auch mal ein Skateboard, mit dem man noch schneller und ungefährlicher vorankommt. Die Waffen in Form von Wurfhämmern verstecken sich in Eiern, über die Ihr von Zeit zu Zeit stolpert. Ganz neu dazugekommen sind einige Helfer aus der steinzeitlichen Dinosaurierbevölkerung. Manchmal schlüpft nämlich nicht ein Hammer, sondern ein ganzer Saurier aus den Eiern. Drei Arten gibt es: Einfache Reitsaurier, Wassersaurier (erleichtern das Schwimmen) und Flugsaurier, mit denen man alle Winkel der Levels erkunden kann.

Das Geschehen findet dieses Mal nicht nur in horizontal scrollenden Welten, sondern auch mal vertikal und sogar schwimmenderweise unter Wasser statt. Am Ende jeder der acht Inseln lauert ein großer Endgegner in Form eines bösen Sauriers. Vorher sind allerdings pro Insel vier bis sechs einzelne Levels zu durchqueren. Ist der Endgegner besiegt, winkt ein Bonusei. Diese Eier darf der Spieler vor dem nächsten Abschnitt öffnen und somit die entsprechenden Waffen oder Saurier einsetzen. Wird das Extra nicht angewählt, geht es allerdings nicht verloren, sondern wird in Reserve gehalten.

Die acht Inseln bergen jeweils etliche verschiedene Szenarios



Level-Vielfalt: Eine Insel birgt mehrere Spielstufen



Die Saurier entpuppen sich als extrem nützliche Diener



Ein Bösewicht hat Master Higgins erwischt



Das riesengroße Adventure Island 2 darf sich zu den Elitespielen des Jump'n'Run-Genres zählen



An allen Ecken und Enden wurde das alte Wonderboy auf Schwächen und Verbesserungsmöglichkeiten abgeklopft. Gerade die Idee mit den verschiedenen Hilfssauriern ist einfach göttlich. Ihr solltet unbedingt mal alle Levels mit dem Flugsaurier nach versteckten Bonusräumen absuchen. Außerdem beeindruckt Adventure Island 2 mit guter technischer Ausnutzung der NES-Systems. Das Spiel ist riesengroß und trotzdem grafisch abwechslungsreich. Auch der Sound steht nicht zurück und untermalt die Handlung entsprechend atmosphärisch. Mit diesem Riesensatz nach vorne hat sich Adventure Island 2 direkt hinter den Mario-Spielen als bestes Jump 'n'Run etabliert. Auch die "Sonic"-Konkurrenz im Sega-Lager könnte sich von Hudsons Ideen und Spieldesign eine gehörige Portion abschneiden. Unter dem Strich bleibt nur eins: Ab in den Laden und Adventure Island 2 kaufen. ***JULIAN EGGEBRECHT***

ADVENTURE ISLAND 2

NES

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Hudson

TESTVERSION VON: Allan

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Levelanwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

68% GRAFIK

62% MUSIK

49% SOUNDEFFEKTE

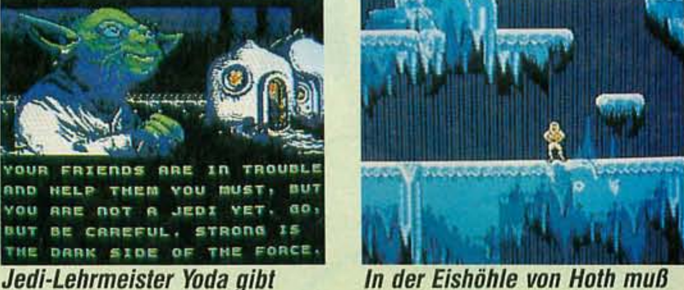
81% SPIELSPASS



IN YOUR GALAXY SOON

THE EMPIRE STRIKES BACK

Interessanterweise wurde gegenüber dem "Star Wars"-Erstling das Programmierteam ausgetauscht. Der zweite Teil, "The Empire strikes back", basiert auf dem Kinofilm "Das Imperium schlägt zurück" und kommt in Kürze auf den Markt. Für alle, die die letzten 20 Jahre auf dem Mond gelebt haben, hier ein Kurzabriß der Geschichte von "The Empire strikes Back": Der Todesstern ist zwar vernichtet, der Rest der Imperiumstruppen um Darth Vader denkt aber nicht ans Aufgeben. Deshalb verschanzen sich die Rebellen zuerst auf einem Eisplaneten, dann setzt sich Luke auf Weisung Obi-Wans zu Yoda, einen alten Jedi-Lehrmeister ab, während sich Han Solo und Prinzessin Leia mit dem Imperium herumschlagen. Zum großen Zusammentreffen aller Protagonisten kommt's dann auf Bespien, einer in den Wolken schwebenden Stadt. Dort besiegt Vader im Laserschwertduell Luke, Han Solo wird von Kopfgeldjägern gefangengenommen und verschleppt, die Rebellion scheint am Ende. Soweit also die Handlung des berühmten Films von George Lucas. Wie schon der erste Teil hält sich auch Empire eng an die Story des Films. Untermalt durch diverse Zwischensequenzen müßt Ihr in sechs Levels die Abenteuer der Helden nachspielen — bis zum oben geschilderten bitteren Ende. Die Aufteilung des Spiels erinnert sehr an Star Wars: Vier Levels bestehen mal wieder aus den Elementen Laufen, Springen, Erkunden und von Zeit zu Zeit mal einen Gegner abschießen. In Lukes Rolle müßt Ihr auf dem Eisplaneten, auf Yoda's Welt und in der Wolkenstadt Bonusgegenstände (z.B. das Laserschwert) finden. Die Labyrinthe sind groß und scrollen in alle Richtungen. Spirituelle Unterstützung wird Euch dabei durch die "Macht" zuteil. Durch diese Macht könnt Ihr Euch in einem Menü verschiedene Spezialfähigkeiten (z.B. größere Sprungweite) zuschustern. Die 3-D-Sequenzen des ersten Teils mußten zugunsten horizontaler Baller-Levels mit dem rasenden Falken (Han Solos alter Weltraummühle) weichen.



Jedi-Lehrmeister Yoda gibt hilfreiche Tips



In der Eishöhle von Hoth muß sich Luke warm anziehen



Leider ist der zweite Teil nicht ganz so gut wie der Erstling

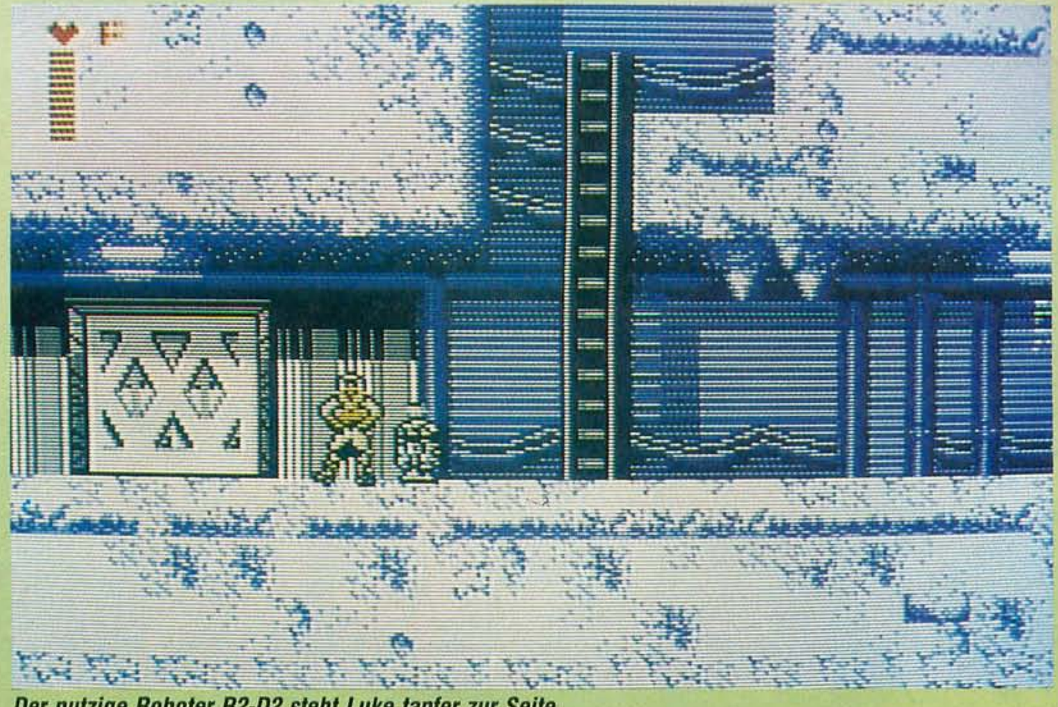


Han erteilt seinem alten Freund Luke einen Auftrag

geht so

Warum hat Lucasfilm Games bloß das Programmierteam ausgewechselt? Nicht nur die Grafik ist schlechter, das ganze Spiel wirkt wie eine abgespeckte Version des ersten Teils. Die einzelnen Levels sind recht simple Labyrinth-erforsch-Spiele, die aber nie so recht die interessante Kurve kratzen. Lange Zeit rennt man nur herum, plötzlich stürzen sich einige Gegner auf Luke, und da die Steuerung nicht gerade vorbildlich ist, leuchtet schnell das Game Over. Die obligatorischen Spezialfähigkeiten in Form der Macht beschränken sich vielmehr auf temporäre Verbesserung sowieso vorhandener Fähigkeiten. Lichtblicke sind die Baller-Levels mit dem Rasenden Falken. Hier hat man bewährte Spielelemente genommen und erfrischend aufbereitet. Alles in allem ist Empire trotz der Kritikpunkte ein nettes Modul, das nicht nur Freunde des Kinohits zufriedenstellt.

JULIAN EGGEBRECHT



Der putzige Roboter R2-D2 steht Luke tapfer zur Seite



THE EMPIRE STRIKES BACK
NES

SPIELETYP:



HERSTELLER: Lucasfilm Games/JVC

TESTVERSION VON: Lucasfilm Games

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

78% GRAFIK
72% MUSIK
79% SOUNDEFFEKTE

69% SPIELSPASS


VIDEO GAMES
HOLT EUCH DAS NÄCHSTE HEFT!
In VIDEO GAMES findet Ihr die besten Videospiele der Welt !!!
Jetzt Erster sein!
Sichert Euch jetzt die nächste Ausgabe von VIDEO GAMES. Ihr bekommt die neueste VIDEO GAMES im April druckfrisch – noch bevor sie am Kiosk ausliegt.
Bestellt Euer brandaktuelles Heft einfach mit der Karte rechts, oder mit dem Coupon links unten.
Die drei wichtigsten Vorteile:
• Der garantierte Heft Vorteil!
Ihr sichert Euch die nächste Ausgabe von VIDEO GAMES.
• Der spitzen Zeit Vorteil!
Ihr habt VIDEO GAMES, das Special von Power Play, noch bevor es am Kiosk ausliegt.
• Der bequeme Liefer Vorteil!
Ihr könnt Euch zu Hause bequem machen. VIDEO GAMES kommt ganz von allein!
Karte oder Coupon ausfüllen, abtrennen und einsenden an:
VIDEO GAMES, Markt & Technik Leserservice,
CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5
Ja, ich will die nächste Ausgabe von VIDEO GAMES!
Ich bestelle die nächste Ausgabe von VIDEO GAMES für DM 7,- zzgl. Versandkosten (nur DM 1,-). Senden Sie mir das Heft umgehend nach Erscheinen zu. Bei der Gelegenheit möchte ich gleich meine Sammlung vervollständigen, schicken Sie mir noch Heft Nr.1/91, Heft Nr.2/91, Heft Nr.3/91, Heft Nr.4/91, Heft Nr.1/92 (Gewünschtes bitte ankreuzen), ebenfalls zum Preis von je DM 7,- zzgl. Versandkosten. Ich bezahle nach Erhalt der Sendung. Hier meine Adresse:
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Ort
Datum, Unterschrift
Heft Nr.1/91
Heft Nr.2/91
Heft Nr.3/91
Heft Nr.4/91
Heft Nr.1/92
Ergänzt gleich Eure Sammlung. Kreuzt einfach auf dem Coupon links oder auf der Karte rechts oben an, welches Heft Ihr noch wollt.

(Coupon)

(Coupon)

SCHUMMEL-TRICKS & SPIELE-LÖSUNGEN



Rollenspiele und kein Ende: Zwar mußten wir unseren versprochenen Riesenartikel zu diesem Thema auch diesen Monat wieder schieben, dafür kommen Dungeon-Abenteurer in Sachen Tips voll auf ihre Kosten. Die meisten Rollenspielfans saßen diesen Monat hinter einem der drei aktuellen "Final Fantasy"-Abenteuer, so daß wir Euch diesmal eine "Final Fantasy Adventure"-Komplettlösung präsentieren können. Nächstes Mal wird die Lösung zum Super-Famicom-Gegenstück nachgereicht. Für das Mega-Drive-Rollenspiel "Might and Magic" haben wir wiederum eine (tabellarische) Führung durch alle Städte vorbereitet. Apropos: Umfangreiche Tips wie z.B. angesprochene Komplettlösungen sehen wir am allerliebsten schon als Text-Files auf Diskette (MS-DOS-Word-Format) — falls Ihr also einen Rechner zu Hause herumstehen habt, solltet Ihr ihn auch zum Tips-schreiben verwenden. Wenn nicht… auch egal, wir freuen uns natürlich über Hilfestellungen in jeder Form und honorieren nach wie vor jeden gedruckten Beitrag mit Prämien bis zu 500 Mark.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Video Games
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Ciao, Euer

W. Forster

MIGHT & MAGIC (Mega Drive)

In den fünf Städten der "Might & Magic"-Welt Cron haben sich Rollenspieleinsteiger schnell verlaufen. Zur besseren Orientierung präsentieren wir Euch hier einen Städteführer in Form von fünf handlichen Listen. Mittels der angegebenen X-Y-Koordinaten findet Ihr so in jedem Ort schnell die richtige Anlaufstelle.

Sandsobar	**(E4 — 4, 10)**
Big Al's Accessories	(7,14)
Underground Cavern (Eingang)	(10,0)
Fitpro Locksmith	(6,3)
Hourglass Inn	(2,10)
Mage's Guild (Beitritt)	(1,12)
Monster Bowl	(10,8)
Red Latern Tavern	(5,10)
Sheik Training Arena	(2,7)
Slum (Eingang)	(10,1)
Sly's Opportunities	(1,5)
Temple Benedictus	(5,11)
Middlegate (Teleport)	(8,2)
Tundara (Teleport)	(4,15)
The Beggars Gift	(8,4)
The Embassy	(2,4)
The Sandy Dunes	(2,0)
The Wizard's Eye	(9,11)
Town (Ausgang)	(0,14)
Whirlwind Mage's Guild	(5,7)

Middlegate	**(C2 — 7,8)**
Arena	(12,4)
Brain Detoxification (Sekundäre Fähigkeiten löschen)	(12,11)
Edmund's Expedition (hier gibt's die Bergsteiger-Fähigkeit)	(2,12)
Underground Cavern (Eingang)	(8,0)
Town (Ausgang)	(5,15)
Feldecarb Fountain	(15,15)
Fountain of Clairvoyance	(8,4)
Gateway Temple	(7,7)
Mage's Guild (Beitritt)	(2,12)
Lock & Key Ltd.	(2,8)
Middlegate Inn	(7,6)
Nordon the Wizard	(11,2)
Nordonna	(1,1)
Otto Mappere Esq. (hier gibt's den Kartographie-Skill)	(0,15)
S.J. Blacksmith	(4,4)
Slaughtered Lamb Tavern	(4,6)
Sleepy Mage Guild	(7,14)
Sandsobar/Atlantium (Teleport)	(1,5)
Track and Trail (hier werdet Ihr zu Pfadfindern ausgebildet)	(2,9)
Travelmoore (Reise zu Murray's Resort)	(8,13)
Turkov's Training	(7,10)

Tundara	**(A1 — 12,3)**
Tundaran Arms Inn	(8,11)
Thundrax Weaponry	(10,10)
Lucky Dog Salon	(8,9)
Mystical Mage Guild	(14,14)
Mage's Guild (Beitritt)	(9,8)
White Dove Temple	(11,12)
Enhancment Center	(11,7)
Town (Ausgang)	(15,11)
Sandsobar (Teleport)	(6,10)
Vulcania (Teleport)	(6,8)
Underground Cavern (Eingang)	(7,6)
International Market	(5,12)
Sarcen's Denial	(3,14)
Columbus' Sextant	(8,14)
City Jail	(3,5)

Vulcania	**(E1 — 3,4)**
Hotel Four	(7,2)
Bestway Blacksmith	(14,8)
Belinthra's Bar	(5,2)
Blackrock Mage's Guild	(11,6)
Mage Guild (Beitritt)	(3,6)
Vulcan Temple	(13,8)
Training Academy	(5,3)
Town (Ausgang)	(5,0)
Sandsobar (Teleport)	(6,2)
Atlantium (Teleport)	(8,2)
Underground Cavern (Eingang)	(10,0)
Lava Locksmith	(1,8)
Profiency Expert	(15,2)
Disembowelments R' Us	(3,10)
Sergeant Pain School	(0,2)
Scale of Protection	(10,6)
Wild Section (Eingang)	(7,12)

Atlantium	**(A4 — 13,10)**
Boar's Tongue Tavern	(11,10)
Cabalist Mage Guild	(6,4)
Carriage Inn	(8,14)
City Jail	(3,13)
Classic Key Shoppe	(4,10)
Clerics and Sorcerers Rooming House	(13,6)
Colosseum	(7,9)
Drewnhald Ironworks	(6,14)
Elusian Temple	(5,7)
Underground Cavern (Eingang)	(0,15)
Hippomenes and Atlanta (Bonus auf alle Eigenschaften)	(10,3)
Island Training	(9,4)
Mage Guild (Beitritt)	(11,7)
Knights and Warriors Rooming Houses	(2,6)
Odysseus' Tongue (Bonus auf Intellect)	(8,3)
Middlegate (Teleport)	(12,0)
Vulcania (Teleport)	(3,0)
The Olympic Trial (Bonus auf Speed)	(6,3)
Town (Ausgang)	(15,15)

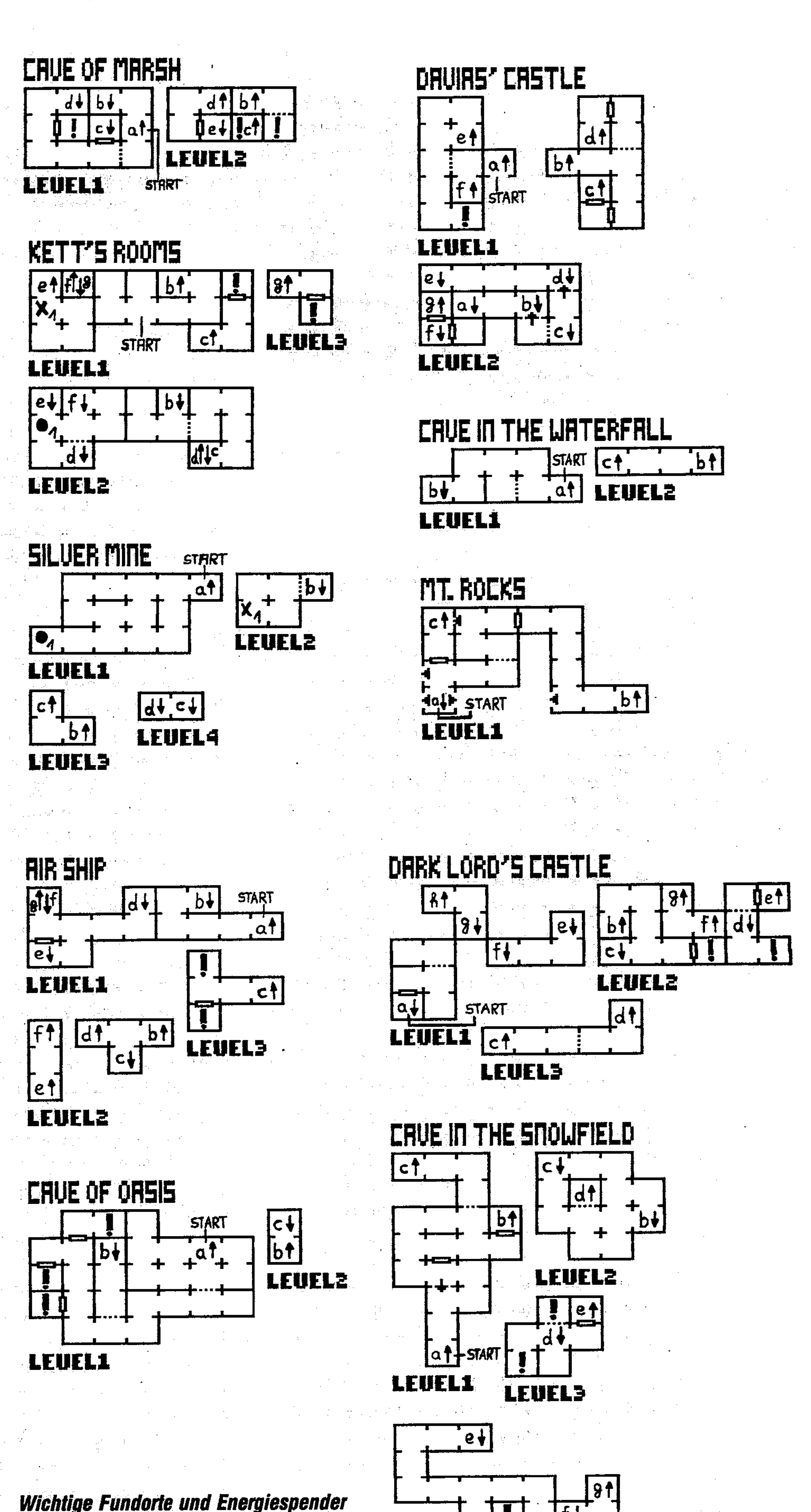
Ein paar allgemeine Tips zu "Might & Magic: Gates to another World" seien Euch nicht vorenthalten: Da ein vorzeitiges Aus meist auf die unzulänglichen Fähigkeiten Eurer Abenteurer zurückzuführen ist, müßt Ihr auf die Ausbildung der Helden ein besonderes Auge haben. Achtet darauf,

daß ein Sorcerer mit "Fly"- und mit "Teleport"-Zauberspruch in Euren Reihen ist. Darauf könnt Ihr nur verzichten, wenn Ihr einen Hexenbesen (Witch's Broom) oder einen "Teleport Orb" besitzt, die sich zum Fliegen bzw. Teleporten vorzüglich eignen. Ihr benötigt außerdem zumindest zwei Helden mit "Mountaineering"-Fähigkeit. Zwei Clerics sind ebenfalls notwendig; setzt einen auf Nummer 3 und einen auf Nummer 6 Eurer Aufstellung. Ohne Gems solltet Ihr niemals auf Reisen gehen, da Ihr die Klunker für den "Power Cure" benötigt.

FINAL FANTASY ADVENTURE (Game Boy)

Christian Jagow gehört zu den Game-Boy-Besitzern, die uns fast schon regelmäßig mit Tips und Hilfestellungen versorgen. Mit seiner Komplettlösung zu "Final Fantasy Adventure" traf er ins Schwarze: Nicht zuletzt dank seiner Grundrißkarten ist dieses Vorzeigemodul auch für Rollenspielanfänger kein Stolperstein mehr.

Aus dem Schloß des Dark Lords entkommt Ihr zu Beginn des Abenteuers durch den Eingang der Arena; diesen Weg schlagt Ihr ein, sobald Euch der sterbende Willy vom Baum der Magie und Bogard, dem Gemma-Ritter, erzählt hat. Am Wasserfall, wo Ihr Bogard treffen solltet, belauscht Ihr ein Gespräch zwischen dem Dark Lord und seinem Hofmagier Julius: Angeblich besitzt ein Mädchen den Schlüssel zum Baum der Magie. Doch Ihr werdet entdeckt und den Wasserfall hinuntergestützt. Da Helden solche Unfälle grundsätzlich überleben, könnt Ihr Euch danach eine Abenteuergrundausstattung in Topple besorgen. Heiltrank und Dietriche ersetzt Ihr von nun an regelmäßig, sobald sie zur Neige gehen. Eine junge Frau, die Ihr auflest und zu Bogard führt, wird eventuelle Wunden (auf höfliche Anfrage) heilen. Bogard selbst redet nur mit Euch, da er ein Schmuckstück Eurer Begleiterin erkennt. Um weitere Informationen einzuholen, werden wir zu einem gewissen Cibba nach Wendel geschickt. Mit der Spitzhacke (im anliegenden Raum), könnt Ihr eine Höhle im östlichen Gebirge freiräumen. Hinter dem Gebirge kauft Ihr eine Ampulle Gegengift; danach geht's in einen mon-



Wichtige Fundorte und Energiespender sind mit einem "!" notiert. Beachtet die Pfeile: Sie zeigen Ausgänge, die Euch in den Startraum zurückteleportieren.

sterverseuchten Sumpf. Während der Reise findet Ihr übrigens bei Kett's eine Schlafgelegenheit. Eure Begleiterin bringt Euch bei dieser Gelegenheit gleich den Cure-Zauber bei — in der Nacht wird sie dann jedoch entführt. Nehmt den Bronzeschlüssel der Lizards im südlichen Sumpf und betretet damit die Höhle im Nordosten. Auf unseren Karten seht Ihr übrigens alle wichtigen Orte und Energiespender mit einem "!" versehen. In der Höhle trefft Ihr unter anderem auf einen freundlichen Alten und findet eine Sichel, mit der sich hinderliche Pflanzen beseitigen lassen. Den Endgegner attackiert Ihr von einem Standpunkt direkt über oder unter seinen zwei Köpfen; achtet nur darauf, im richtigen Augenblick zuzuschlagen. Aktiviert dabei den Cure-Zauber. Mit dem gefunden Spiegel tretet Ihr dem Portier des Kett's entgegen, der sich daraufhin prompt in einen Werwolf verwandelt. Ein Feuerball, und die Sache ist erledigt...

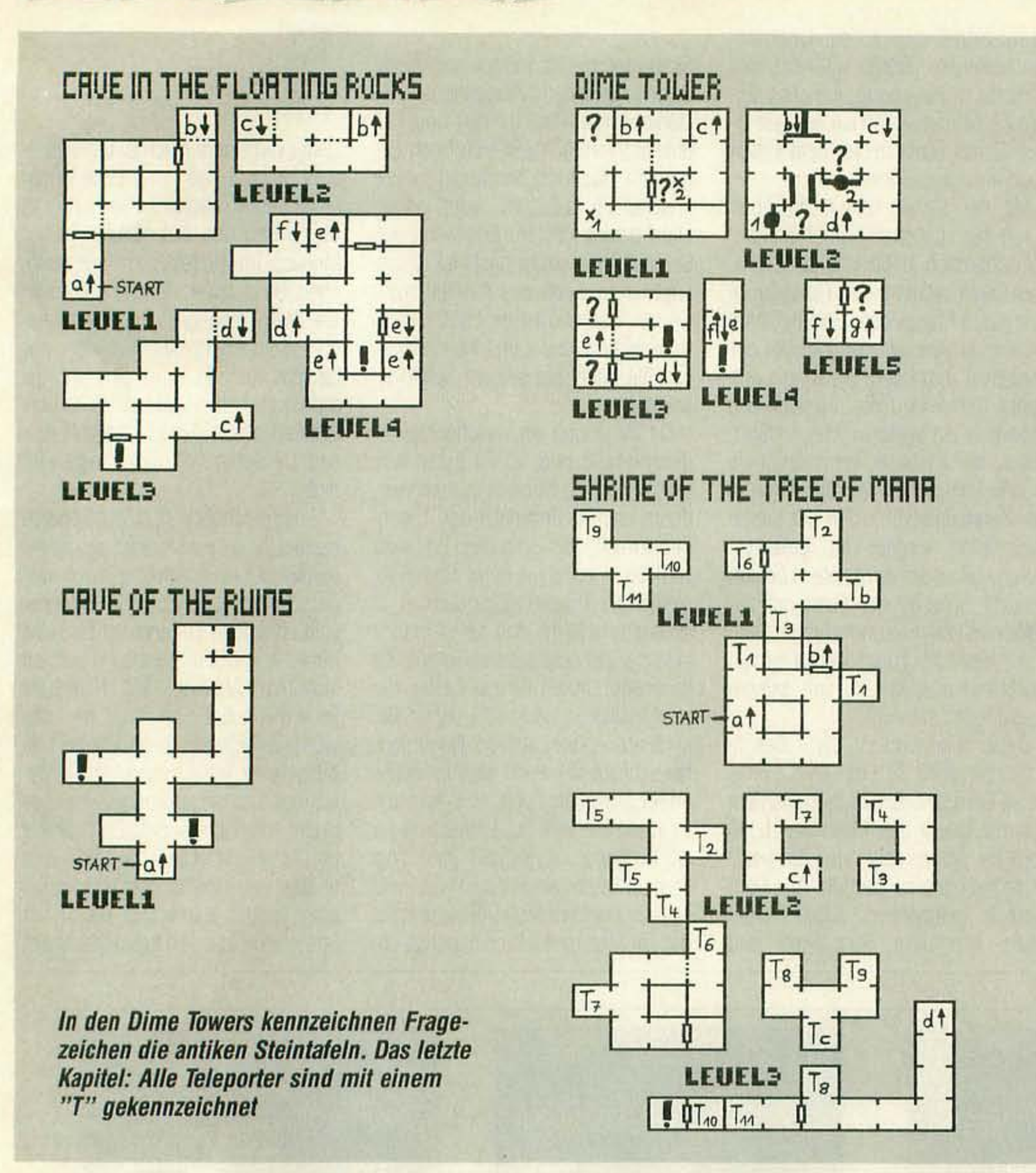
Ihr könnt nun das Verlies betreten und überwindet mit einer gefunden Kette (die Ihr um einen Pfahl schlagt) allerlei Hindernisse. Habt Ihr Eure Gefährtin befreit, müßt Ihr den Obervampir besiegen: Bleibt während des Kampfes in Bewegung und setzt den Fire-Zauber beharrlich ein. Im Falle eines Sieges winkt neben dem Leben auch ein Sleep-Spruch.

Mit der Sichel kämpft Ihr Euch durch den südlichen Sumpf und landet schließlich in Wendel. Bei Cibba, dem Seher, erfahrt Ihr via Hologramm eine ganze Menge über Eure Begleiterin und ihr Amulett, das sich als der Schlüssel zum Baum der Magie entpuppt. Dann wird das unglückliche Mädchen ein weiteres Mal entführt. Julius, der Zauberer, verschleppt sie in sein Luftschiff. Nach Besuchen in der Zwergenhöhle und in der Silbermine (dort wendet Ihr gekauftes Schmieröl an der verrosteten Lore an, verstellt während der Fahrt mit der Kette zwei Weichen und stürzt schließlich in einen Abgrund), werdet Ihr von Watts aufgegabelt und von seinem Trödlerladen versorgt.

Beim Endgegner, der Riesenschlange, stellt Ihr Euch in die linke obere Ecke und lauft in dem Moment auf das Haupt des Monsters zu, in dem Ihr sicher seid, vom Schwanz nicht getroffen zu werden. Aus dem danach gefundenen Silber fertigt Watts schmucke Rüstungen und Schwerter, die Ihr jedoch nur gegen Bezahlung (in den Zwergenhöhlen) erstehen könnt. Habt Ihr den Gaia-Paß überwandert, schließt sich Euch Bogard an. Das Mädchen findet Ihr wie erwartet im Luftschiff, kann jedoch nicht befreit werden. Erst wenn das Schiff bereits wieder gestartet ist, gelingt es ihr, Euch das Amulett zuzuwerfen. Da befindet Ihr Euch jedoch leider schon wieder im freien Fall. Julius hat Euch aus seinem Schiff geworfen!

Da Ihr jedoch ein waschechter Videospielheld seid, ist für Euren Aufprall schon ein Strohdach reserviert, durch das Ihr unverletzt den Erdboden erreicht. Von einer alten Freundin wird Euch während Eurer Bewußtlosigkeit das Amulett abgenommen. In Menos erfahrt Ihr, daß sich Amanda in letzter Zeit sehr seltsam verhält; Ihr beschließt, ihrem Bruder Lester, der als Musiker in Jadd lebt, einen Besuch abzustatten. Auf der Reise dorthin schließt sich Euch ein Vogelwaise an. Er akzeptiert Euch als Ersatzmutter und stellt sich auf Wunsch sogar als Reittier zu Verfügung. Jadd liegt im nordwestlichen Teil der Wüste und ist so schnell erreicht. Dort erfahrt Ihr, daß Ihr Medusen-Tränen benötigt, um Lester von einem Fluch zu befreien — ein kleiner Junge verrät Euch gegen einen Beutel Drachenkrallen (gibt's in der Wüste) den Aufenthaltsort einer Medusa. Im Versteck in der südwestlichen Oase (zwei Palmen markieren die Stelle) begegnet Euch Amanda, die erklärt Euch, den Anhänger nur für die Rettung ihres Bruders gemopst zu haben. Leider hat sie das Amulett schon Davias, dem bitterbösen Despoten von Jadd ausgehändigt...

Einen gefundenen Ice-Zauberspruch wendet Ihr auf ein Monster an, das Ihr danach auf einen Öffnungsmechanismus (Bodenplatte!) schiebt. Hinter der sich öffnenden Tür erwartet Euch die Medusa: Bleibt in Bewegung und auf sicherem Abstand. Mit Heil- und Feuerballzauber beendet Ihr den Kampf erfolgreich; leider läßt die Medusa keine Träne zurück. Dafür verwandelt sich die verwundete Amanda in eine Medusa, wird von Euch getötet und weint eine letzte Träne. Lester wird errettet und Amanda gerächt: Hinter einer eisigen Barriere ist Davias vor Euren Feuerattacken geschützt. Bleibt



In den Dime Towers kennzeichnen Fragezeichen die antiken Steintafeln. Das letzte Kapitel: Alle Teleporter sind mit einem "T" gekennzeichnet

in Bewegung und tötet Davias mit Eurer geschleuderten Waffe, sobald Eure Willenskraft auf Maximum ist. Dank Lesters Hilfe könnt Ihr das Felsengebirge erklimmen, eine Riesenkrabbe töten und Euch in einer Höhle ordentlich verlaufen: Auf den Karten sind alle Ausgänge, die Euch zum Startraum teleportieren, mit einem Pfeil gekennzeichnet. Dem Golem solltet Ihr aus dem Weg gehen und stattdessen einen Zyklopen verprügeln. Er hinterläßt einen Morgenstern, den Ihr gegen den Golem einsetzen könnt. Ein Geheimgang taucht nahe dem Schloß des Dark Lords wieder auf. Nach einem Zwischenspiel mit Chimäre steigt Ihr gemeinsam mit dem befreiten Mädchen den linken Schloßturm hinauf. Dort soll das Amulett von Davias an den Dark Lord geliefert worden sein. Dark Lord bekämpft Ihr am besten mit dem Blutschwert – der erbeutete Anhänger entpuppt sich jedoch leider als Fälschung. Darüberhinaus bezaubert Julius Eure Begleiterin, der Wasserfall beginnt rückwärts zu laufen und Ihr werdet durch die Luft geschleudert. Ihr erwacht in der Kristallwüste und reitet auf Eurem Vogel in die Stadt Ish. Dort werdet Ihr geheilt, und Dr. Bowow ersetzt die gebrochenen Beine Eures gefiederten Freundes durch Mechanismen, die ihn auch zum Schwimmen befähigen. Bogard befindet sich übrigens ebenfalls in Ish und berichtet, daß Julius nur mit einem legendärem Schwert besiegt werden kann. Ihr versucht Cibba zu befragen und reist deshalb über Wendel nach Lorim. Dort ist bereits die gesamte Bevölkerung von Julius' Helfern vereist worden. Den Anführer Kari findet Ihr in einer Höhle im nördlichen Schneefeld. Stellt Euch in die zweite Nische von links und schlagt Kari von unten mit der Flammenpeitsche. Bewegt er sich nach unten, rennt Ihr senkrecht nach oben. Er hinterläßt nach seinem Exitus sein Eisschwert und in Lorim beginnt alles aufzutauen. Ihr erhaltet von Cibba einen knochigen Schlüssel und begebt Euch in die Höhle der treibenden Steine (Cave of the Floating Rocks), um Excalibur zu bergen. Auf dem Rücken Eures Vogels schwimmt Ihr bei der Ammonite Coast in die Flußmündung. Begebt Euch am nächsten Pier an Land. Mit dem Fire-Spruch verjagt Ihr eine aufdringliche Krake und gelangt zu drei Türen. Die rechte bringt Euch weiter. Oben angekommen besiegt Ihr das Obermonster mit dem Gewitterspeer, dem Cure-Heilspruch und der richtigen Taktik (Viel Spaß). Das verrostete Schwert, das Ihr nach dem Sieg erhaltet, entfaltet nach Cibbas Aussagen seine wahre Macht erst später. Ihr müßt es dazu in der Ruinenhöhle in der Kristallwüste benützen. Um den Eingang zu öffnen, benötigt Ihr jedoch den Nuke-Zauberspruch. Ihr begebt Euch nun zu einem Lich, der in einem Versteck in der Palmenwüste (nördlich der Kristallwüste) haust. Er wirft mit Totenköpfen, Ihr lauft jedoch beharrlich um in herum und versucht, ihm jeweils von hinten eins überzubraten. Mit Nuke zerstört Ihr ein auffallend klingendes Kristall im nördlichen Teil der Wüste, der den Eingang in die Ruinenhöhle freigibt. Mit Feuerbällen oder der Axt des Zeus nehmt Ihr eine Riesenameise auseinander und stellt Euch mit dem verrosteten Schwert auf eine bestimmte Bodenplatte. Das Schwert gibt sich zu erkennen, und der Dime Tower wächst in der westlichen Wüste aus dem Boden. Im Inneren begrüßt Euch ein Roboter, Marcie regeneriert ihre Magie, und Ihr besteigt den Turm. Julius' Haustier Garuda ist schnell besiegt; leider droht nun der ganze Turm umzustürzen. Marcie rettet Euch, muß jedoch selbst das Leben dabei lassen...

Ihr kommt beim Schloß des Dark Lords zu Euch, lauft diesmal jedoch daran vorbei und schreitet durch den Wasserfall. Nachdem Ihr den Shrine of the Tree of Mana hinter Euch gelassen habt, besiegt Ihr für jedes Stockwerk genau einen Drachen. Mit dem frisch entstandenem Excalibur geht's danach in den finalen Kampf gegen Julius. Ihr könnt auch andere Waffen (z.B. den Nuke-Zauber) gegen den Bösewicht einsetzen. Schluckt Ihr genügend der köstlichen Elexiere, beendet Ihr den Kampf siegreich.

WONDERBOY 5 (Mega Drive)

Wonderboy hat in seinem neuesten Abenteuer eine recht lange und mühsame Reise vor sich. Mit unserer Komplettlösung könnt Ihr Euch einige Irrungen und Wirrungen ersparen.

Wir starten unseren Ausflug ins Monsterland am Haus des Wunderjungen. Von dort geht es nach rechts in die Stadt der Pilze. Hier zwischen die beiden Statuen stellen und nach oben drücken. Wusch – und schon ist man bei der guten Fee. Mit ihr reden, und eine kleine Fee eilt zur Hilfe. Zurück in der Stadt ist gleich neben den Statuen das Haus der Musiklehrerin. Hat man mit ihr geredet, geht man zur Höhle der Pilze (rechts neben der Stadt). Dort findet man eine Flöte, mit der man sich auf die mit Noten verzierte runde Platte neben der Tür mit dem Notenschild stellt. Dann erscheint eine Zeile in Japanisch *und ist* diese geschrieben, hat man ein paar Sekunden, um mit dem Knöpfedrücken zu beginnen. Zusammenhängendes Drücken ist gefragt! Folgende Kombinationen müssen am Joypad für die drei Türen, die mit den Notenschildern gesichert sind, gedrückt werden: Tür 1: B, A, B, A, B, C,

Kein Scherz!
Eröffnung 1. April
3000 Hannover
Georgswall 3

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck
Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95
Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #
Entertainment-Center:
Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Jetzt neu: Konsolen zu teuflischen Preisen

Bestellservice:

Saarland: Homburg	Hessen: Frankfurt	Bayern: München	NRW: Kamen	Württemberg: Aalen	Baden: Freiburg
14-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	10-18 Uhr	10-18 Uhr
06841/64587	069/613282	089/761908	02307/72181	07361/680633	0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

CARTRIDGES

SEGA MEGA DRIVE

688 Submarin Attacke	129,95
Alex Kidd	99,95
Budokan	121,95
Centuion	121,95
Cyberball	111,95
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Fighting Maste jap.	99,95
Gholsen Ghosts	121,95
Golde Axe 2	111,95
James Pond 2VS	112,95
Jewel Master	104,95
Junction jap.	49,95
Klax	101,95
M 1 Battle Tank	121,95
Magic Hat jap.	59,95
Mega Trax jap.	94,95
Mickey M. Castle of Illusion	121,95
Mickey Mouse 2 Fantasia	121,95
Phantasy Star III	124,95
Might & Magic 2	139,95
Monster Hunter jap.	79,95
Moonwalker	111,95
Phelios	111,95
PGA Golf	121,95
Phantasy Star 2	171,95
Phantasy Star 3	124,95
Rambo 3	94,95
Revenge of Shinobi	111,95
Quackshot	111,95
Shadow of the Beast	111,95
Sonic The Hedgehog	111,95
Spiderman	121,95
Streets of Rage	111,95
Strider	131,95
Super Monaco G.P.	111,95
Super Thunder Blade	111,95
The Revenge of Shinobi	111,95
Thunder Force 3	101,95
Wonderboy 3	111,95
Wrestle War	111,95
Zero Wings jap.	99,95

SEGA MASTER

Alex Kidd 4	84,95
Alex Kidd Lost	84,95
Atered Beast	84,95
American Pro Footb.	84,95
Assault City	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
California Game	84,95
Casino Games	84,95
Choplifter	74,95
Cyber Shinobi	89,95
Dick Tracy	94,95
Donald Duck (Dime Caper)	94,95
Double Dragon	84,95
Dynamit Dux	84,95
E-Swat	84,95
Fantasy Zone 3 "Maze"	74,95
Finale Bubble Bobble	84,95
Fire & Forget 2	84,95
Forgotten Worlds	94,95
G-Loc	74,95
Gauntlet	94,95
Ghostbusters	84,95
Ghoulsn`n Ghosts	94,95
Golden Axe	94,95
Golfomania	111,95
Great Football	74,95
Indiana Jones	94,95
Kung Fu Kid	74,95
Laser Ghost	94,95
Mickey Mouse	94,95
Moonwalker	94,95
Out Run	84,95
Pacmania	101,95
Paperboy	94,95
Phantasie Star	131,95
Pro Westling	64,95
Psycho Fox (2Mega)	84,95
Running Battle	94,95
Rambo (L. PH.)	84,95
RC Grand Prix	84,95
Shanghai	74,95
Shinobi	84,95
Sonic	94,95
Speedball	84,95
Spidermann	94,95
Strider	111,95
Summer Games	74,95
Super Monaco G.P.	84,95
Super Tennis	39,95
Tennis Ace	84,95
The Flintstones	84,95
Thunderblade	84,95
Ultima 4	124,95
Wonder Boy 3	84,95
World Games	84,95
World Soccer	74,95
Zillion 2	74,95

SEGA GAME GEAR

Adv. o. G. jap.	59,95
Devilish	78,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Factory Panic	66,95
Frogger	66,95
G-Loc	56,95
GG Aleste jap.	76,95
Griffin jap.	62,95
Halley Wars	76,95
Joe Montana Football	66,95
Leader Board	75,95
Mickey Mouse	74,95
Ninja Gaiden	59,95
Outrun	76,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Solitaire Poker	76,95
Sonic the Hegehog	76,95
Space Harrier	66,95
Super Golf jap.	59,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taro-Ruto-Action jap.	59,95
W.C. Leaderbord	75,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	66,95

NINTENDO

A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Archivals	94,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Boulder Dash	67,95
Castelmania	94,95
Days of Thunder	94,95
Defender o.t. Crown	124,95
Double Dragon 2	114,95
Dr. Mario	84,95
Duck Tales	94,95
Exite Bike	64,95
Gauntlet 2	94,95
Golf	64,95
Gradius	94,95
Kickle Cubicle	67,95
Kid Icarus	94,95
Knight Rider	94,95
Kung Fu	64,95
Legend of Zelda	94,95
Mega Man 2	94,95
Paperboy	64,95
Probotector	99,95
Quantum Fighter	84,95
Rad-Racer	94,95
RC PRO AM	84,95
Roadblasters	94,95
Roller Games	114,95
Simpsons	114,95
Skate or Die	99,95
Ski or Die	99,95
Snake Rattle N`Roll	69,95
Super Mario 2	99,95
Super Mario 3	99,95
Swords & Serpents	114,95
Teenage Mutant Hero II	124,95
The Battle of Olymp	114,95
Top Gun 2	114,95
Total Recall	99,95
World Cup	84,95
Wrestlemania Chall.	99,95

GAME BOY

Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Atomic Punk	54,95
Baseball	47,95
Batman	77,95
Battle Bull	74,95
Battletoads	77,95
Blades of Steel	64,95
Bo Jack Footb./Baseb.	84,95
Boomers Adventure	57,95
Bugs Bunny Crazy	54,95
Burai Fighter Delux	49,95
Castlevania	67,95
Chessmaster	54,95
Dead Allien Opus	44,95
Dead Hear Scrabble	64,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
Dynablaster	54,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gargoyle`s Quest	54,95
Gauntlet 2	64,95
Gozilla	59,95
Gremlings 2	77,95
Home alone	87,95
Hunt for Red October	74,95
Klax	49,95
Kwirk	49,95
Marble Madness	64,95
Mickey Mouse	74,95
Motocross Maniacs	49,95
Navy Seals	67,95
Nemesis	69,95
Ninja Boy	67,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga`s Anbition	84,95
Othello	52,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
R-Type	74,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	52,95
Skate orDie/Bad`n Rad	67,95
Solar Striker	49,95
Super Mario Land	49,95
Super R.C. Pro AM	74,95
Teenage Mut. H. Turt.	64,95
The Simpsons	67,95
Turrican	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Bill + Ted`s	79,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challlenge	69,95
Elektrocop	69,95
Gates of Zendocon	69,95
Gauntlet	79,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Rampagne	74,95
Robotron 2000	79,95
Road Blasters	74,95
Robo Squasch	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
Viking Child	79,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95

SPIELE - KONSOLEN + ZUBEHÖR

SEGA MASTER

Sega Master System II + Sonic	194,00
Sega Master System II	144,00
Control Pad	19,95
Control Stick	49,95
Light Phaser + Shoot Game	154,95
Rapid Fire Unit	29,95

SEGA MEGA

Action Replay	149,00
Master Convertor	129,95
Mega Drive + Sonic (d)	389,00
Mega Drive dtsch. o. Spiel	289,00
Mega Drive jap. o. Spiel	264,00
Power Stick	114,95
Japan Adapter	29,95
Joypad	49,95

GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
Master Gear Adapter	57,95
TV Tuner	196,00
Wide-Gear	37,95

NINTENDO NES

NES Grundgerät	219,00
NES Superset	289,00
NES Lithtgun	69,95
NES Tragetasche	29,95
NES Spielebox	14,95

GAME BOY

Game Boy + Tetris	156,95
Netzteil, Accu	69,95
Case Boy	24,95
Game Boy Lampe	34,95
Game Boy Lupe	24,95
Game Boy Verstärker	49,95
Game Boy Koffer	34,95
Game Boy Tragetasche	24,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Netzteil	24,95
Lynx Tasche groß	34,95

Pssst, wir verleihen auch! Teuflisch, oder?

B; Tür 2: A, B, C, B, C, A, B; Tür 3: A, C, C, A, B, A, B (die Kombinationen können auch im Haus der Musiklehrerin erlernt werden). Nachdem das große "?" erledigt ist, geht man wieder zwischen die Statuen in der Stadt. Oben angekommen, links durch den Durchgang im Baum gehen, dann die Treppe runter, um in den Tunnelgang zu kommen. Dem Tunnel folgen (immer links), bis man vor einem Ritter steht. Diesen besiegen (immer auf die Füße hauen), und der König redet im Wasserfall. Dann verschwindet er durch die Tür im Turm. Folgt man ihm, sitzt man fest. Also den Turm hochsteigen und sobald man draußen vor dem Eingangshäuschen steht, nach rechts gehen und mit dem ersten Mädchen reden! Zurück in den Turm, runterklettern und durch die obere Tür (untere zum Tunnel) nach links zur Kreuzung gehen. An der Kreuzung den Weg zur Dschungelstadt, ganz unten links, benutzen. Hat man diese erreicht, muß man noch weiter nach links bis zum Platz, an dem eine Katze (?) von Eingeborenen gegrillt werden soll. Diese vertreiben und der flüchtenden Katze zurück in die Dschungelstadt folgen. Dort wartet die Katze bei einem Mädchen am rechten Stadtende. Mit dem Mädchen reden, und die Katze folgt bei Fuße. Dann nach rechts zum Ruinentempel, denn dort schlägt die Katze ein Loch in die Steintür. Alles genau absuchen und zum Schluß den Raum mit den vier Springschaltern neben den Fallgruben betreten. Allerdings sind zu Beginn nur drei Gruben mit wegfallenden Platten bedeckt, die vierte Platte am rechten Raumende ist fest. Nun muß man die Schalter in folgender Reihenfolge eindrücken, damit die vierte Platte wegfällt: 2, 3, 1, 4. In der freigelegten Fallgrube wartet "?". Nach dem Sieg über ihn bekommt man einen Dreizack als Waffe und Symbol für die zwei Unterwasserlevel. Zurück zur Stadt! Zwischen Dschungelstadt und Ruinentempel ist eine Tür erschienen, die man durch den oberen linken Ausgang verläßt. Nach Passieren der Torwächter befindet man sich wieder im Anfangslevel. Dreizack angeklickt und rein ins Wasser! Unter Wasser stellt man schnell fest, daß die meisten Truhen in kleinen Räumen eingeschlossen sind. Unsichtbare Türen sind deshalb an Gangenden nicht allzuweit entfernt versteckt (auch außerhalb des Blickfeldes). Nach der Erforschung des ersten Unterwasserlevels müßt Ihr zurück in die Stadt der Pilze und dort in den Tunnelgang (Statuen benutzen). Im Tunnel findet man einen Wassergraben, der einen Stock tiefer als normal ist. Dort ist an der tiefsten Stelle eine unsichtbare Tür. Diese führt zu einem ansonsten unzugänglichen Teil des zweiten Unterwasserlevels. Im Tunnel wieder nach links – den Gang nach unten nicht benutzen – bis man an einem Wassergraben ohne Boden anlangt. Hineinhüpfen, und schon ist man im zweiten Unterwasserlevel. Wieder alle Truhen öffnen. Zwei sind an Land versteckt; eine an der linken Seite (offen zugänglich) und die zweite an der rechten Seite (unzugänglich – die unsichtbare Tür ist im Bild zwischen den 2x2 Palmen, x markiert Tür). Hat man diese Truhe geöffnet, bekommt man die Berechtigung, den zweiten Teil des Levels zu betreten (zuvor sollte man alles abgesucht haben).

Wieder im Wasser muß man ganz rechts runtertauchen. Bei der im Boden liegenden Säule ist ein Durchgang im Felsen erschienen. Hier stören im Wasser rotierende Propeller (Strömung) das Weiterkommen. Diese lassen sich durch Zerstören der roten Kapseln umschalten. Hat man alle beseitigt, kommt man zu Neptun höchstpersönlich! Dieser gestattet den Zutritt zu einer Kammer, die bis zu diesem Moment von einem Propeller ohne Abschaltung geschützt wurde. Dort bekommt man die Schuhe, um im Wüstenlevel zu bestehen. Zurück in der Stadt, kauft man zuerst im bisher verschlossenen Waffenladen ein. Dann nach rechts am Turm vorbei in die Wüste. In das Sandloch reinfallen lassen – raus kommt man mit Hilfe der Fledermäuse an der linken Höhlenseite. Beim roten Graben die Treppe runter bis zum Wasser (die Tür ist unwichtig). Den Dreizack benutzen und nach der Truhe mit dem Schlüssel tauchen. Nun ist in der Pyramide eine Tür erschienen (jeder Schlüssel steht für eine Tür). Hinter der Tür mit dem Totenkopf wartet eine Sphinx, die fünf Fragen stellt. Zu jeder Frage gibt es drei japanische (!) Antworten, von denen man sich innerhalb von drei Sekunden eine aussuchen muß. Folgendes Wertungsschema legt die Sphinx an: Keine richtige Antwort: Geld und Leben verloren, eine richtig: Leben verloren, zwei richtig: zurück zum Eingang der Pyramide, drei richtig: zurück vor die Tür, vier richtig: Schlüssel für die linke der drei Pyramidentüren. Hat man die Fragen mit etwas (viel) Glück richtig beantwortet, sollte man in den linken Pyramideneingang zum Teleport gehen. Oben angekommen, geht man nach rechts zur Stadt der Drachen. Dort mit dem großen Drachen reden und schon hat man eine Verbindungstür zur Stadt. Von der Stadt zum Tunnel und die Abzweigung nach unten benutzen. Im Winterlevel angekommen, immer der Nase nach zur Stadt im Eis. Von dort zum "?", nach dessen Ableben eine Tür erscheint, die zurück in die Stadt führt. Diese Tür nochmal benutzen, und schon hat man eine Verbindungstür zur Stadt. Die Truhe am Eingang zum Winterlevel nicht vergessen! Dann wieder in die Drachenstadt und von dort nach links zum Abhang. Runterfallen lassen und dabei nach rechts drücken. In der Felswand sind zwei Truhen versteckt. Unten angekommen durch die Pyramide (Teleport) in die Drachenstadt zurück und rechts neben der Stadt in das kleine Haus gehen (durch die Tür innen im Laden). Als Zwerg nun nochmal zur Pyramide (Teleport) und die kleinen Gänge absuchen. Dann über die Kreuzung zum Ruinentempel. Unter der ersten Treppe ist ein kleiner Gang. Zurück in der Drachenstadt nach rechts zur Zwergentür (Hilfe nicht vergessen). Ist man an der inneren Tür angelangt, folgt ein Raum (grüne Steine), in dem eine kleine Plattform, auf die man sich draufstellen sollte, der Schlüssel zum "?" ist. Wieder in der Drachenstadt muß man zum – und hier ist die Reihenfolge zu beachten – alten gelben Drachen und sein Kaminfeuer anzünden (geht automatisch), dann holt man sich vom großen Drachen einen Junior und geht mit ihm nochmal zum gelben Drachen. Wenn man nun ins Waffenfenster klickt, sieht man eine neue Waffe. Diese anklicken, und man bekommt Zutritt zum Turmlevel. Also zurück zum Turm und hochklettern. Dann nach links, wo bereits der König neben der Glocke wartet. Unter die Glocke stellen und nach oben drücken – schon ist man beim Gegenstück im Himmel. Über die Wolken nach rechts zum Turmeingang und dort durch das Labyrinth gehen. Am obersten Turmteil auf den Wagen springen und bis zur kleinen Platte (linke Seite, Seil nach oben) mitfahren (draufspringen kann man nur vom Wagen aus). Von nun an sind nur noch gute Reflexe gefragt. Hat man das "?" gekillt, erhält man Zutritt zum letzten Level. Die Energiesperre links neben der Glocke ist weg, und man kommt in einen Raum mit einem Raumschiff darin. Dieses bringt einen zum letzten Versteck der Bestie. Viel Erfolg!



GAGS & KURIOSES

Getarnte Bonuslevel, Scherzchen der Programmierer und ungeahnte Verwandlungen – in so manchem Videospiel stecken juxige Überraschungen, deren praktischer Nutzen eher zweitrangig ist. Die verborgenen Gags sind (obwohl oft recht nützlich) vor allem dazu, um den Spieler ein wenig zu amüsieren. In diesem Sinne: viel Vergnügen beim Ausprobieren!



SKI OR DIE (NES)

Im Wintersport-Klamauk "Ski or Die" sind einige haarsträubende Gags versteckt. Ob der Skisprungtrick von Peter Weiß wirklich funktioniert, haben wir nicht auszuprobieren gewagt – falls Ihr einen Stick mit Dauerfeuer besitzt, stehen die Chancen für eine Sprungtraumnote jedoch nicht schlecht. Schaltet also in der genannten Disziplin auf Dauerfeuer und haltet den A-Feuerknopf gedrückt. Angeblich wird nun Euer Sportler direkt in den Weltraum hinauskatapultiert! Dort schaltet Ihr flink das Dauerfeuer wieder aus, brilliert mit einem doppelten oder gar dreifachen Moebius-Flip und eine Wertung von mindestens 7 ist Euch sicher.

GRADIUS 3 (Super Famicom)

Konamis Ballerspiel erlaubt erstmals ein Reset per Controler: Wer zum Resetten nicht zur Konsole kriechen will, kann mit folgender Kombination neu starten: Die Buttons L, R und RUN gedrückt halten, dann SELECT.

Eine Superdemo päsentiert das Spiel, wenn man gleich beim Einschalten der Konsole Knopf A drückt und bis zum Beginn der Demo nicht wieder losläßt.

G-LOC (Game Gear)

Allen Piloten, die mit der Steuerung bei "G-Loc" auf dem Game Gear nicht zurechtkommen, kann dank Arno Candel nun geholfen werden: Noch bevor Ihr das Handheld einschaltet und Euch auf gefährliche Mission ins Feindgebiet begebt, solltet Ihr gleichzeitig auf dem Steuerkreuz nach unten drücken, sowie den zweiten Feuerknopf und die Starttaste betätigen. Erst wenn Ihr das Game Gear nun angeschaltet habt, dürft Ihr wieder loslassen. Wenn Ihr Euren Feindflug normal beginnt, sind jetzt die Steuerkreuzfunktionen für Oben und Unten vertauscht. Das ist angenehm für all jene, die es gewöhnt sind für den Sturzflug nach Oben (und umgekehrt) zu drücken.

TOEJAM & EARL (Mega Drive)

Schon mal ein heißes Bad im Geheimlevel genommen? Geht einfach an den links unten gelegenen Zipfel der Insel und aktiviert entweder die "Icarus Wings" oder "Inner Tube". Nun fliegt Ihr über das Wasser, bis Ihr eine versteckte Insel erreicht. Laßt Euch durch das Loch in der Mitte fallen, und die galaktischen Rapper finden sich im geheimen Level wieder!

WIEDERGEBURT

Wer sich als Ritter oder Pilot, Mario oder Shinobi auf den Bildschirm wagt, ohne auf jeden seiner Schritte und Sprünge genau zu achten, verliert schnell kostbare Energie oder gar ein ganzes Bildschirmleben. Speziell für leichtsinnige Zeitgenossen gibt's diese Tips und Tricks, mit denen Ihr besser klarkommt.

LUCKY DIME CAPERS (Master System)

In den Anden entdeckte Andreas Urban eine Möglichkeit, seinen Donald mit einer netten Anzahl von Extraleben zu versorgen: Zerschlagt die Vase (es winkt ein Leben), geht ein paar Schritte zurück und dann wieder zu der Stelle, an der die Vase stand. Sie hat sich inzwischen wieder "regeneriert" und wartet darauf, ein weiteres Mal zerschlagen zu werden. Und nochmal, und nochmal...

SWORDMASTER (NES)

Reinhard Schmidt errang als "Swordmaster" Unsterblichkeit: Drückt im Titelbild Unten (auf dem Steuerkreuz) und die Select-Taste gleichzeitig und Start. Spielt nun eine Weile, bis Ihr Euer Leben aushaucht und entdeckt nach dem Game Over und erneuten Start, daß Ihr unendlich viele Continues Euer eigen nennt.

BURNING FORCE (Mega Drive)

Wenn Ihr schon immer einmal mehr Leben haben wolltet als eine Katze, versucht folgenden Cheat: Drückt im Optionsmenü die Buttons B, A, B, A, A, C, A, A, und schließlich START, und 10 Leben sind die Belohnung.

Y'S 3 (Super Famicom)

Auf einfache Art und Weise erschummelt man sich bei diesem Action-Adventure die maximale Hit-Point-Ration: In die erste Höhle mit den Wespen und Skorpionen mit so vielen Hit Points, die zum Erschlagen einer Wespe nötig sind, hineingehen und an den äußeren Rand des Holzbodens vor den Felsen stellen. Bewegt man die Spielfigur ein Stück auf den Felsen zu und zurück, müßte eine Wespe kommen, die man erschlägt. Danach nähert sich eine Wespe nach der anderen — das gibt Hit-Points und Gold, mit dem man sich in den Shops reichhaltig eindecken kann.



CORYOON (PC-Engine)

Im Titelbild per SELECT ins Soundmenü schalten und folgende Titel nacheinander ausspielen:
20 Leben: 03, 07, 03, 05, 01, 08, 08, 01, 01, 04
Endsequenz: 02, 04, 05, 02, 09, 04

HARTE BURSCHEN

Kartoffelpistole mit Ladehemmung oder Smart-Bomb-Dauerfeuer — die Entscheidung liegt alleine bei Euch. Wollt Ihr Extrawaffen und Superschutzschilde, lest unsere "Harte Burschen"-Tips und vermeidet den Flug im schwächlich ausgerüstetem Second-Hand-Raumschiff und das vorzeitige Game Over.

GRADIUS (PC-Engine)

Voll bewaffnet auf ins Weltraumabenteuer: Nach dem Spielbeginn RUN drücken und dann hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, rechts, 2, 1 (funktioniert pro Level leider nur einmal).

VERYTEX (Mega Drive)

Ein Ballerspiel ohne Schutzschild ist wie Joystick ohne Feuertasten. Folgendermaßen kommt Ihr beim Shoot'em up "Verytex" an eine solche schützende Vorrichtung: Während des Spiels START drücken (Pausemodus wird aktiv), A+B+C gedrückt halten, fünfmal START drücken, A+B+C loslassen, zweimal START drücken, nach rechts unten steuern und schließlich nochmal START. Wer seinem Gleiter ein Extraleben spendieren will, muß das Joypad statt nach rechts unten nach links unten bewegen.

SCHNELLER VORLAUF

Das nervt: Der beste Freund schwärmt vom letzten Level, doch man selbst kaut seit Wochen am ersten Zwischengegner. Zum Glück muß man nicht alles eigenhändig durchspielen, um mitreden zu können. Paßwörter und Levelsprünge befördern Euch sofort in höchste Stufen und bringen die Endsequenz in Windeseile auf den Bildschirm.

ASMIK WORLD (Game Boy)

Einige Level zum Anwählen:

Level	Paßwort
Level 8:	AXOLOTL
Level 9:	ALUTEN
Level 16:	CHIMERA
Level 17:	OEWLAP
Level 24:	ELYTRON
Level 25:	GILA

DIE AKTUELLE KONSOLEN TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN MODULE UND GERÄTE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG DES HERSTELLERS!

1



DUCK TALES

Game Boy	59,95
NES	94,95

2



SONIC THE HEDGEHOG

Megadrive	114,95
Master	94,95
Game Gear	74,95

3



SUPER MARIO BROS. 3

NES	94,95

die weiteren Plätze	Game Boy	NES	Megadrive	Master	Game Gear
4. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	64,95	114,95	—	—	—
5. MICKEY MOUSE 1	—	—	119,95	94,95	74,95
6. DONALD DUCK	—	—	114,95	94,95	74,95
7. SIMPSONS, THE	64,95	109,95	—	—	—
8. MANIAC MANSION	—	109,95	—	—	—
9. SUPER MONACO GRAND PRIX	—	—	114,95	84,95	54,95
10. BATMAN	64,95	—	—	—	—

CPS Frank Heidak

Schauen Sie bei Gelegenheit auch mal in unser Ladenlokal herein. Es liegt mitten in der Kölner Altstadt und hält immer die neusten Module für Sie bereit. Die Adresse finden Sie unten.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat.

Warum in die Ferne schweifen... Hier kommt das deutsche Angebot für alle Konsolen–Freaks

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Artikel	Preis
Control-Deck mit Kassette	214,95
NES Super Set	289,95
2-Controller Pack	64,95
4-Spieler Adapter	64,95
Infrarot Double Player	119,95
Miracle Piano Teaching System	724,95
NES Advantage Joystick	94,95

Spiel	Preis
A Boy And His Blob	74,95
Airwolf	94,95
Arch Rivals	94,95
Astyanax	94,95
Battle Of Olympus	74,95
Bayou Billy	109,95
Bigfoot	94,95
Black Manta	94,95
Blades Of Steel	94,95
Blue Shadow	94,95
Boulder Dash	64,95
Bubble Bobble	84,95
California Games	114,95
Captain Planet	94,95
Castlevania 1	94,95
Chessmaster	74,95
Days Of Thunder	94,95
Defender Of The Crown	114,95
Digger T. Rock	114,95
Double Dragon 2	109,95
Double Dribble	94,95
Dr. Mario	74,95
Dragons Lair	99,95
Duck Tales	94,95
Excitebike	64,95
Faxanadu	74,95
Gauntlet 2	94,95
Goal	94,95
Golf	64,95
Goonies 2	94,95
Gradius	94,95
Iron Sword	109,95
Jack Nicklaus	109,95
Jockie Chans Action Kung Fu	104,95
Kabuki Quantum Fighter	74,95
Kick Off	94,95
Kickle Cubicle	64,95
Kid Icarus	84,95
Knight Rider	94,95
Kung Fu	64,95
Legend Of Zelda	94,95
Life Force	94,95
Lunar Pool	64,95
Maniac Mansion	109,95
Marble Madness	114,95
Mega Man 2	94,95
Mega Man 3	94,95
Metal Gear	94,95
Metroid	84,95
Mission Impossible	109,95
Nintendo World Cup	74,95
North And South	109,95
Paperboy	64,95
Pinbot	74,95
Power Blade	104,95
Probotector	94,95
Puzznik	84,95
R C Pro AM Racing	74,95
Rocket Attack	99,95
Rad Gravity	94,95
Rad Racer	84,95
Rescue Rangers	94,95
Roadblasters	94,95
Roller Games	109,95
Rygar	74,95
Shadow Warrior	94,95
Silent Service	109,95
Simons Quest	94,95
Simpsons	109,95
Skate Or Die	94,95
Ski Or Die	94,95
Snake Rattle N Roll	64,95
Snakes Revenge	94,95
Solomons Key	64,95
Solstice	74,95
Star Wars	114,95
Super Mario Bros 2	94,95
Super Mario Bros 3	94,95
Super Off Road	64,95
Super Spike Volleyball	74,95
Swords & Serpents	109,95
Teenage Mutant Hero Turtles 1	114,95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	114,95
Tennis	74,95
Tetris	64,95
Timelord	114,95
Top Gun 1	94,95
Top Gun 2	109,95
Total Recall	94,95
Track & Field 2	109,95
Trog	94,95
Turbo Racing	99,95
World Wrestling	94,95
Wrestlemania Challenge	94,95
Zelda 2-The Adventures Of Link	94,95

NINTENDO GAME BOY

Artikel	Preis
Game Boy mit Tetris	159,95
4 Spieler Adapter	39,95
Batterieset mit Netzteil	64,95
Case Boy	24,95
Gürteltragetasche	24,95
Light Max	59,95

Spiel	Preis
Alleyway	44,95
Amazing Spiderman	44,95
Batman	64,95
Bills & Teds Excellent Adv.	64,95
Blades Of Steel	64,95
Boulder Dash	49,95
Boxxle	54,95
Bubble Bobble	64,95
Burai Fighter Deluxe	49,95
Burger Time Deluxe	49,95
Castlevania	64,95
Chase H. Q.	64,95
Choplifter 2	59,95
Dexterity	54,95
Double Dragon 2	64,95
Dr. Mario	49,95
Duck Tales	59,95
Dynablaster	49,95
Elevator Action	64,95
F 1 Race + 4 Sp. Adapter	64,95
Fortified Zone	54,95
Gargoyles Quest	49,95
Ghostbusters 2	74,95
Golf	44,95
Hunt For Red October	64,95
Kung Fu Master	49,95
Kwirk	44,95
Loopz	44,95
Marus Mission	59,95
Motocross Maniacs	44,95
Navy Seals	74,95
NBA All Star Challenge	64,95
Nemesis	64,95
Nintendo World Cup	49,95
Othello	49,95
Pac-Man	64,95
Paperboy	44,95
Pinball-Revenge Of Gator	44,95
Princess Blobette	49,95
Quarth	64,95
Robocop	64,95
R-Type	49,95
Side Pocket	49,95
Simpsons	64,95
Skate Or Die	64,95
Solar Striker	44,95
Solomons Club	54,95
Super Mario Land	44,95
Super R C Pro AM	49,95
Teenage Mutant Hero Turtles 1	64,95
Tennis	44,95
Terminator 2	64,95
Wizards And Warriors	44,95
WWF Superstars	64,95

SEGA MEGADRIVE

Artikel	Preis
Mega Drive (Ohne Spiel)	294,95
Mega Drive + Altered Beast	389,95
Mega Drive + Sonic The Hedgeh.	389,95
Action Chair	314,95
Arcade Power Stick	114,95
Control Pad	49,95
Infrared Joypad	94,95
Software Converter	124,95
Videokabel (AV/Cinch)	24,95
Videokabel (Scart/Euro AV)	24,95

Spiel	Preis
688 Submarine Attack	129,95
Afterburner 2	114,95
Alex Kidd	94,95
Alien Storm	114,95
Arnold Palmer T. Golf	114,95
Arrow Flash	114,95
Battle Squadron	119,95
Blockout	104,95
Bonanza Brothers	114,95
Budokan	119,95
Burning Force	114,95
California Games	114,95
Centurion	119,95
Columns	84,95
Crack Down	114,95
Cyberball	114,95
Dark Castle	104,95
Decapattack	104,95
Dick Tracy	119,95
Donald Duck	114,95
Dynamite Duke	114,95
E.A. Hockey	119,95
F-22 Interceptor	114,95
Faery Tale	119,95
Fatal Labyrinth	84,95
Fatal Rewind	119,95
Flicky	84,95
Forgotten Worlds	114,95
Gain Ground	114,95
Ghostbusters	114,95
Ghouls N Ghosts	119,95
Golden Axe 1	114,95
Golden Axe 2	114,95
Herzog Zwei	114,95
Immortal	129,95
James Pond 1	119,95
Jewel Master	104,95
Joe Montana Football 1	114,95
John Madden Football	119,95
J.B. Douglas Ko Boxing	114,95
Kings Bounty	104,95
Klax	104,95
Last Battle	114,95
Mickey Mouse 1	119,95
Mickey Mouse 2	119,95
Might & Magic	139,95
Moonwalker	114,95
Mystic Defender	114,95
Out Run	114,95
Pga Golf	119,95
Phantasy Star 2	169,95
Phantasy Star 3	139,95
Phelios	114,95
Populous	119,95
Revenge Of Shinobi	114,95
Road Rash	114,95
Shadow Dancer	114,95
Shadow Of The Beast	129,95
Shining In The Darkness	139,95
Sonic The Hedgehog	114,95
Spaceharrier 2	114,95
Spider-Man	119,95
Starflight	139,95
Streets Of Rage	114,95
Strider	129,95
Super Hang On	114,95
Super League Baseball	114,95
Super Monaco Grand Prix	114,95
Super Real Basketball	114,95
Super Thunder Blade	114,95
Sword Of Vermillion	129,95
Thunder Force 2	114,95
Toejam & Earl	114,95
Truxton	114,95
Twin Hawk	114,95
Wonderboy 3	114,95
World Cup Italia 90	94,95
Wrestle War	114,95
Zany Golf	119,95
Zoom	94,95

SEGA MASTERSYSTEM

Artikel	Preis
Master System 2 (Sonic Set)	194,95
Master System 2 + Alex Kidd 1	144,95
Action Chair	314,95
Control Pad	19,95
Control Stick	49,95
Inrared Joypad	74,95
Light Phaser Solo	114,95
Light Phaser - Sh. Games	154,95
Rapid Fire Unit	29,95
Tips & Tricks - Buch 1	29,95

Spiel	Preis
Ace Of Aces	104,95
Action Fighter	44,95
Aerial Assault	84,95
After Burner	94,95
Alex Kidd 1 (Miracle World)	74,95
Alex Kidd 3 (High Tech World)	74,95
Alex Kidd 4 (Shinobi World)	84,95
Alien Storm	84,95
Altered Beast	84,95
Asterix	94,95
Aztec Adventure	44,95
Back To The Future 2	84,95
Bank Panic	44,95
Basketball Nightmare	84,95
Battle Out Run	84,95
Bomber Raid	84,95
Bonanza Brothers	94,95
Bubble Bobble	84,95
California Games	84,95
Captain Silver	84,95
Casino Games	84,95
Chase H. Q.	84,95
Choplifter	74,95
Columns	84,95
Cyber Shinobi	89,95
Cyborg Hunter	74,95
Danan	84,95
Dead Angle	84,95
Dick Tracy	94,95
Donald Duck	94,95
Double Dragon	84,95
Double Hawk	84,95
Dragon Crystal	94,95
Dynamite Duke	94,95
Enduro Racer	39,95
Fantasy Zone 1	44,95
Fire & Forget 2	84,95
Forgotten Worlds	94,95
Fred Feuerstein	84,95
F-16 Fighter	54,95
Gain Ground	84,95
Galaxy Force	94,95
Gangster Town (Light Phaser)	39,95
Gauntlet	94,95
Ghost House	44,95
Ghostbusters	84,95
Ghouls N Ghosts	94,95
Global Defense	44,95
Golden Axe	94,95
Golden Axe Warrior	114,95
Golfamania	114,95
Golvellius	84,95
Great Golf	74,95
G-Loc	94,95
Hang On	39,95
Heavy Weight Champ	89,95
Heroes Of The Lance	104,95
Impossible Mission	94,95
Indiana Jones	94,95
Joe Montana Football	94,95
Kung Fu Kid	44,95
Laser Ghost	94,95
Line Of Fire	94,95
Lord Of The Sword	84,95
Mickey Mouse	94,95
Miracle Warriors	119,95
Moonwalker	94,95
My Hero	44,95
Ninja	39,95
Out Run	84,95
Out Run Europa	104,95
Pacmania	104,95
Paperboy	94,95
Parlour Games	74,95
Phantasy Star	84,95
Populous	104,95
Pro Wrestling	54,95
Psychic World	94,95
Psycho Fox	84,95
Rampage	84,95
Rastan	84,95
RC Grand Prix	84,95
Running Battle	84,95
R-Type	94,95
Scramble Spirits	84,95
Secret Command	44,95
Sega Chess	114,95
Shadow Dancer	94,95
Shinobi	84,95
Shooting Gallery (Light Ph.)	54,95
Shooting Games (Light Ph.)	74,95
Slap Shot	84,95
Sonic The Hedgehog	94,95
Space Harrier	84,95
Speedball	84,95
Spellcaster	94,95
Spiderman	94,95
Spy Vs Spy	54,95
Strider	114,95
Submarine Attack	84,95
Summer Games	74,95
Super Kick Off	104,95
Super Monaco Grand Prix	84,95
Super Real Basketball	84,95
Super Tennis	39,95
Teddy Boy	39,95
Tennis Ace	84,95
Thunder Blade	84,95
Time Soldiers	84,95
Transbot	39,95
Ultima 4	84,95
Vigilante	84,95
Wanted (Light Ph.)	74,95
Wonderboy 1	54,95
Wonderboy 2 (Monster Land)	84,95
Wonderboy 3 (Dragons Trap)	84,95
World Class Leaderboard	84,95
World Cup Italia 90	84,95
World Games	84,95
World Grand Prix	44,95
World Soccer	74,95
Xenon 2	84,95

SEGA GAMEGEAR

Artikel	Preis
Game Gear + Columns	294,95
Auto Adapter	44,95
AV Kabel	19,95
Battery Pack	84,95
Gear To Gear Kabel	19,95
Netzteil	29,95
TV Tuner	199,95
Wide Gear	39,95

Spiel	Preis
Donald Duck	74,95
Dragon Crystal	64,95
Factory Panic	64,95
G-Loc	64,95
Halley Wars	74,95
Joe Montana Football	74,95
Mickey Mouse 1	74,95
Ninja Gaiden	74,95
Out Run	74,95
Pengo	54,95
Psychic World	54,95
Putt & Putter	54,95
Shinobi	74,95
Slider	74,95
Solitaire Poker	74,95
Sonic The Hedgehog	74,95
Space Harrier	64,95
Super Monaco Grand Prix	54,95
Wonderboy 1	54,95
Woody Pop	54,95
World Class Leaderboard	74,95

MARIO ZUBEHÖR

Artikel	Preis
Mario Blei-/Farbstift Zieh+Steck	2,95
Mario Bleistift	1,95
Mario Block/Spiegel/Stift	5,95
Mario Briefpapier 10/10	7,95
Mario Brustbeutel	8,95
Mario Buch Meine Klassenkameraden	9,95
Mario Button	2,95
Mario Faserschreiber 6-Pack	5,95
Mario Figurenstempel	2,95
Mario Geld-Ausweisbörse	17,95
Mario Geldbeutel Transparent	4,95
Mario Geldbörse	9,95
Mario Heftbox A4	14,95
Mario Heftbox A5	9,95
Mario Kindergartentasche	19,95
Mario Lineal 18 cm	2,95
Mario Lineal 30 cm	3,95
Mario Magic Handtuch	9,95
Mario Magic Waschlappen	6,95
Mario Malkreide 12-Pack	9,95
Mario Pfeifenkugelschreiber	4,95
Mario Poesie-/Kladde	9,95
Mario Radierer	2,95
Mario Radierer-Figuren 3-D	3,95
Mario Rucksack	39,95
Mario Schlamperrolle	8,95
Mario Schlüsselanhänger + Sound	9,95
Mario Schüleretui	29,95
Mario Schulordner A4 2-Ring	9,95
Mario Schulordner A5 2-Ring	9,95
Mario Selbstfärbestempel gross	6,95
Mario Spiralblock A6 kariert	1,95
Mario Spiralblock A7 kariert	1,95
Mario Spitzerdose	3,95
Mario Standard-Füller	9,95
Mario starke Sticker selbstkleb.	1,95
Mario Superbälle 32 mm	2,95
Mario Superbälle 45 mm	4,95
Mario Tasse	9,95
Mario Tintenlöscher	2,95
Mario Tintenpatronen	1,95
Mario Turnbeutel	14,95

Händleranfragen erwünscht!

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	5,-
Nachnahmeversand	10,-

die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:

bei reinen Lösungshilfenbestellungen	ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen	ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	12,-
Nachnahmeversand	25,-

Alle Angebote solange der Vorrat reicht !

CPS FRANK HEIDAK

Bestelladresse
Bürgerstraße 8 – 10,
5000 Köln 1

Bestellannahme
Telefon (02 21) 25 69 83 +84 +85
Telefax (02 21) 25 69 86

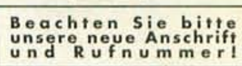
Ladenlokal „CRAZY STORE"
Alter Markt 45, 5000 Köln 1

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

.... L P A PRG TEST ZUB
.... L P A PRG TEST ZUB
.... L P A PRG TEST ZUB
L P A PRG TEST ZUB

Bitte ankreuzen

Kundenmagazin (kostenlos)



Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!

Auftraggeber

Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: .... Kred. Karten - Firma: .... Verfall: ....
Kunden-Nr.: .... Karten-Nr.: ....

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen-und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

DEVIL CRASH (Mega Drive)

Der Monsterflipper hat nicht umsonst eine Paßwortfunktion. Hier zwei Paßwörter für mehr Kugeln: "TECHNOSOFT" (10 Kugeln) und "0956335555" (Telefonnummer der Hotline in Japan=33 Kugeln).

Die "Final Zone" öffnet sich, wenn man die Kugel nach Eingabe des Paßworts "RABYFWJIDE" einmal raufschießt.

PITMAN (Game Boy)

Alle "Pitman"-Levels lassen sich mit den folgenden Paßwörtern anwählen:

Level	Code	Level	Code	Level	Code
1	0000	34	820H	68	HCBA
2	08AA	35	8UYG	69	JNWY
3	0HMN	36	8KMS	70	JXPM
4	0RYZ	37	9B3J	71	J58B
5	119B	38	939V	72	JE21
6	1931	39	9VQ4	73	KP73
7	1JXY	40	9LXF	74	KYE9
8	1TQM	41	A8RC	75	K6LP
9	22KP	42	A0KG	76	KFTW
10	2ARW	43	ARCT	77	LQF8
11	2K63	44	AHGL	78	LZ42
12	2UC9	45	B9J7	79	L7VX
13	33VX	46	B1VE	80	LGHQ
14	3BJQ	47	BTSK	81	M3HR
15	3LG8	48	B3GR	82	MTUK
16	3V52	49	CGGQ	83	M14E
17	455E	50	C75X	84	M9F7
18	4EG7	51	CZV2	85	NHTL
19	4NJR	52	CQ38	86	NRLT
20	4XVK	53	EFGW	87	N0E6
21	54C6	54	EGCP	88	N87C
22	5C6C	55	EYK9	89	PL2F
23	5MRL	56	EPR3	90	PV84
24	5WKT	57	FEX1	91	P3PV
25	67QV	58	F5QB	92	PBWJ
26	6GXJ	59	FX9M	93	QKB5
27	6QRF	60	FN3Y	94	QU1G
28	6Z94	61	GCMA	95	Q2ZH
29	76XF	62	G4Y0	96	QANU
30	7MFU	63	GW0Z	97	RYZG
31	7PA5	64	GMAN	98	RPN5
32	7Y0G	65	HMNN	99	RFBU
33	8AAU	66	HWZZ	100	RGIH
		67	H410		

MIDNIGHT RESISTANCE (Mega Drive)

Die folgende Kombination ist zwar reichlich kompliziert, doch als Belohnung winkt ein leckeres Level-Anwahlmenü: Im OPTION-Menü die Tasten A, B, C gleichzeitig drücken. B wieder loslassen und dann achtmal drücken. OPTION-Menü verlassen und das Spiel neu starten (dabei immer noch A und C gedrückt halten!). Drückt man danach während des Spiels START (Pause), überspringt man mit Hilfe des "A"-Buttons den aktuellen Level. Da lacht der Söldner.

WARRIORS OF ROME (Mega Drive)

Wer das Römerspiel ohne blutige Kämpfe und Intrigen hinter sich bringen will, kann sich dank des Paßworts **grebdwvnne** den Abspann ansehen.

MOTOROADER 2 (PC-Engine)

Levelanwahl ganz einfach: Im Course-Select nach links drükken, SELECT gedrückt halten und rechts, links, rechts, links, rechts.

PENGUIN LAND (Game Boy)

Auch zu diesem niedlichen Spielchen einige Passcodes:

Level	Code
Level 5:	AD1990
Level 9:	EB5408
Level 13:	BF8163
Level 17:	DA2945
Level 21:	FC3876
Level 25:	ED0492
Level 29:	CA4217
Level 33:	DF9721

BOULDER DASH (NES)

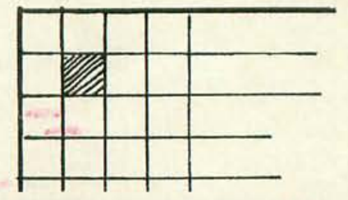
Für den Knobel- und Geschicklichkeitsklassiker "Boulder Dash" hat Dietrich Brockmann alle Paßwörter erspielt. Hier sind sie:

Welt	Paßwort
1 Boulder World	000 000
2 Ice World	635 870
3 Sand World	840 137
4 Ocean World	840 967
5 Relic World	225 378
6 Volcano World	752 053

Ihr habt auch nach der Volcano World noch nicht genug von Rockford und seinen Klunkern? Das Paßwort
423 480
läßt Euch mit einem zweiten Durchlauf der sechs Welten beginnen. Das Zeitlimit ist diesmal wesentlich knackiger und die Anzahl der Diamanten gehörig nach oben gesetzt.

LONG RAISER (Mega Drive)

Norbert Eschrich aus Filderstadt gehörte zu den Mega-Drive-Besitzern, die sich auch von japanischen Menüs und Texten nicht ernstlich verschrecken lassen. Er spielte das fantastische Longraiser und entdeckte folgenden Trick: Startet das Spiel ganz normal, wartet bis die Einführungssequenz vorüber ist und "Players Phase" erscheint. Bewegt Ihr nun den gelben Cursor nach links oben mit je einem Feld Abstand nach links und nach oben (siehe Skizze) ge-



Euer Cursor muß sich auf dem markierten Feld in der linken oberen Ecke befinden

langt Ihr nach längerem Drücken des B-Knopfes in ein Musikmenü. Mit B gelangt Ihr auch wieder hinaus. Nun begebt Ihr Euch mit dem A-Knopf auf die Karte im vergrößerten Maßstab und geht auch dort wie eben beschrieben vor. Nach Drücken der B-Taste (ca. 6 Sekunden lang) könnt Ihr nun jedes beliebige Szenario anspielen — leider seid Ihr zu schwach um diese Schlachten zu überleben.

ROLLING THUNDER 2 (Mega Drive)

Wem das Erspielen aller Paßwörter zu mühsam erscheint, bediene sich der folgenden:

2	A magical Thunder learned the Secret
3	A natural Fighter created the Genius
4	A rolling Nucleus smashed the Neuron
5	A curious program punched the powder
6	A logical Leonard blasted the Secret
7	A private isotone desired the target
8	A natural rainbow elected the futur
9	A magical machine nuffled the Killer
10	A digital Nucleus punched the Device
11	A private thunder created the powder

SAINT SWORD (Mega Drive)

Hier drei Codes zur Levelanwahl:

Level 3:	JZZYWG
Level 4-A:	J2J0CJ
Level 4-B:	NIZ2G6

SPACE HARRIER (Game Gear)

Vom Spieler ohne Namen und Absender stammen diese Paßcodes zum 3D-Spektakel "Space Harrier":

Stage	Code
2	EAGF
3	CHFA
4	—
5	DGBC
6	HBGA
7	FBHE
8	—
9	BFCH
10	HGDA
11	AGEC
12	—



BOMBER MAN (PC-Engine)

Sogar vor komplexen Spielen machen wir nicht Halt — daher auch zu Bomber Man ein reichhaltiges Paßwort-Angebot:

1-2	UUOWMNEE
1-3	RUKRLPPC
1-4	UKBZHTVK
1-5	RARHPBPC
1-6	RAFHPBPN
1-7	UBFZLSVG
1-8	RBLVHGHK
Endgegner	RWWHHGHK
2-1	UBBZVPVG
2-2	UXGKSWVK
2-3	MXBEESAH
2-4	MKHAEIYA
2-5	MUEEEOVC
2-6	UCHZVORE
2-7	UCHZVERA
2-8	UXNKSGVL
Endgegner	RBBVMSH
3-1	UXKKHWST
3-2	UXVKHWSV
3-3	RBCCQHLY
3-4	UWNVGEVK
3-5	MAECJHVN
3-6	RXANNOLK
3-7	UBHHIESG
3-8	MUVCLSCZ
Endgegner	RCBBHHZP
4-1	MCHNQQGP
4-2	MWBCQVSA
4-3	UUPVNNGA
4-4	MXVCNGSA
4-5	UBZHQIUT
4-6	RBOEVOKR
4-7	RKECNWVE
4-8	UOPHSEPP
Endgegner	RWWAMVKG
5-1	UUYVJOPU
5-2	MCONWVEP
5-3	UAWOHTU
5-4	UBZHOGAK
5-5	MKANVLCA
5-6	MUCCVLAT
5-7	RXANGJVE
5-8	UKZHHOAL
Endgegner	UKZHHOAL
6-1	ROBCLBEV
6-2	UBWZBMHK
6-3	UABKQTTU
6-4	MXVEMQVH
6-5	ROKBNBEV
6-6	RCWBQEES
6-7	MBNAIWCA
6-8	MWEEIGTS
Endgegner	RAOYBPES
7-1	RAOYQNEV
7-2	MBNAWLTK
7-3	UBYZLTAG
7-4	UWKFONAK
7-5	RBKBPMVZ
7-6	MKNAWTH
7-7	UWBKLNAG
7-8	UWFKOMAH
Endgegner	UKOZHIAH
8-1	MAGEGOPP
8-2	RCRKPONN
8-3	UABFVBCU
8-4	UWAFTWKK
8-5	RBKFJWY
8-6	MBKAGSGK
8-7	MOKAPBSN
8-8	UXAFSOKH
Endgegner	MAGEGONZ

SONIC THE HEDGEHOG (Mega Drive)

Der folgende Trick funktioniert leider nur bei japanischen Modulen, wo sich das OPTION-Menü mit der Kombination links, rechts, oben, unten, links, rechts, A+B+C, RUN anwählen läßt! In diesem Menü wählt bitte die Bonusrunde an und spielt sie bis zum Diamanten durch. Nachdem Ihr das Continue einkassiert habt (Diamant aufgenommen), RESET drücken und das gleiche nochmal. Wenn keine Diamanten mehr einzusammeln sind, hat man zum einen mehr Continues, zum anderen bekommt man zum Ende des Spiels einen anderen Abspann zu sehen.

TEENAGE TURTLES II (NES)

Björn Müller hat uns den ultimativen Turtles-Cheat geschickt: Drückt im Titelbild hintereinander

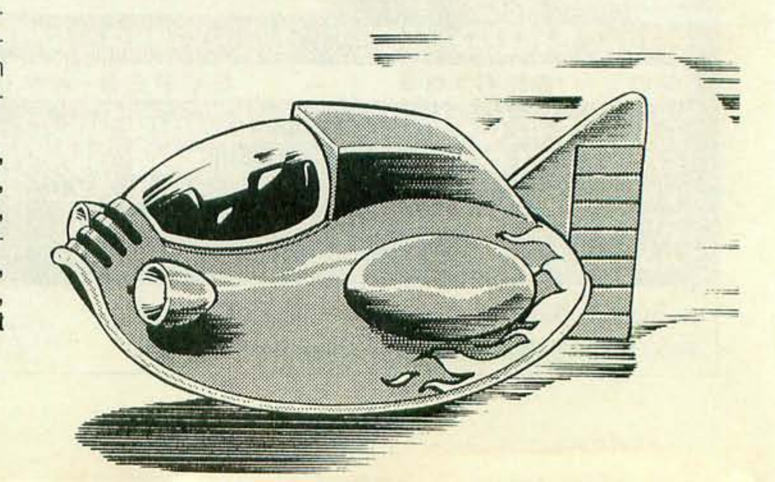
B A B A Oben Unten B A Links Rechts B A Start,

und Ihr erhaltet zehn Extraleben, sowie die Möglichkeit, alle Levels anzuwählen. Wer nur ein "bißchen" mogeln möchte, wendet die Tricks von Reinhard Schmidt an: Für die Kombination **Unten, Unten, Unten, Unten, Unten, Rechts, Rechts, Rechts, Rechts, Rechts, Rechts, Rechts, B, A und Start** gibt's die Levelanwahl, für **Oben, Rechts, Rechts, Unten, Unten, Unten, Links, Links, Links, Links, B, A und Start** die zehn Extraleben.

BATMAN (PC-Engine)

Mittels grafischem Code-Menü lassen sich beim Spiel um den beflügelten Helden die Level anwählen. "Bat" bedeutet Batman von vorn, "Face" steht für Jokers Gesicht, "Robo" für Roboter, "L" für die Ansicht von links, "R" für die Ansicht von rechts und "Rück" für den Rükken des schwarzen Retters.

Gotham City								
1. Stage	Bat	Bat	Bat	Bat	Face	Face	Face	Face
2. Stage	Jok	Bat	Jok	Bat	Robo	Face	L	Rück
3. Stage	Bat	Jok	Bat	Jok				
4. Stage	Jok	Bat	Bat	Jok	L	L	L	Bat
5. Stage	Jok	Bat	Bat	Bat				
6. Stage	Bat	Bat	Bat	Bat	Robo	Face	L	Rück
7. Stage	Jok	Bat	Bat	Jok	Rück	Robo	Rück	Rück
8. Stage	Bat	Bat	Bat	Bat	L	L	Face	Robo
9. Stage	Bat	Bat	Bat	Jok	Face	Rück	Rück	L
10. Stage	Jok	Jok	Bat	Bat	Robo	L	L	L
11. Stage	Bat	Jok	Jok	Bat	L	Face	Rück	L
12. Stage	Jok	Jok	Bat	Jok	Face	Face	L	L
Museum								
1. Stage:	Jok	Bat	Bat	Jok	Rück	Face	Rück	L
2. Stage:	Jok	Bat	Bat	Jok	Face	Rück	Rück	Face
3. Stage:	Jok	Jok	Bat	Jok	Robo	Face	Robo	Face
4. Stage:	Bat	Bat	Jok	Jok	L	Robo	Rück	Robo
5. Stage:	Bat	Bat	Bat	Jok	Face	L	Robo	Robo
6. Stage:	Jok	Bat	Bat	Bat	Rück	L	Rück	Robo
7. Stage:	Bat	Bat	Jok	Bat	Rück	L	Rück	Robo
8. Stage:	Bat	Bat	Bat	Bat	Robo	Rück	L	Robo
9. Stage:	Bat	Bat	Bat	Bat	Rück	L	Rück	Rück
10. Stage:	Bat	Bat	Jok	Bat	Face	L	Robo	Robo
11. Stage:	Bat	Jok	Bat	Bat	Rück	L	Face	Robo
12. Stage:	Jok	Bat	Jok	Bat	L	L	Robo	L
Toxic								
1. Stage:	Jok	Jok	Bat	Jok	Face	Robo	L	Face
2. Stage:	Bat	Jok	Jok	Jok	Rück	L	Robo	Robo
3. Stage:	Jok	Bat	Jok	Jok	Face	Robo	L	L
4. Stage:	Jok	Jok	Bat	Jok	Rück	L	Robo	Robo
5. Stage:	Jok	Jok	Bat	Jok	Face	Robo	Rück	Rück
6. Stage:	Bat	Bat	Bat	Bat	Rück	Rück	Robo	Rück
7. Stage:	Jok	Jok	Jok	Jok	Face	L	L	Robo
8. Stage:	Jok	Bat	Bat	Jok	Rück	Rück	Rück	L
9. Stage:	Jok	Jok	Bat	Bat	Face	L	L	Robo
10. Stage:	Bat	Bat	Jok	Jok	Rück	L	Face	Face
11. Stage:	Bat	Bat	Bat	Jok	Robo	L	Rück	Face
12. Stage:	Jok	Bat	Jok	Face	L	L	Face	Face
Gotham City — Part 2								
1. Stage:	Bat	Bat	Bat	Bat	Rück	Bat	Bat	Bat
2. Stage:	Jok	Jok	Jok	Jok	Robo	Face	Face	L
3. Stage:	Bat	Jok	Jok	Bat	L	Robo	Rück	Rück
4. Stage:	Bat	Jok	Bat	Jok	Rück	L	Face	L
5. Stage:	Bat	Bat	Bat	Jok	Face	Robo	Rück	L
6. Stage:	Jok	Bat	Jok	Bat	L	Robo	Face	Robo
7. Stage:	Jok	Bat	Jok	Jok	Robo	Rück	Robo	Rück
8. Stage:	Bat	Bat	Bat	Jok	Face	Rück	Robo	Rück
9. Stage:	Jok	Bat	Bat	Bat	Rück	Face	L	Face
10. Stage:	Bat	Bat	Bat	Jok	Robo	Face	L	Robo
11. Stage:	Jok	Jok	Bat	Jok	Face	Face	Robo	L



JACKIE CHAN (NES)

Stefan Wenzel begnügte sich nicht mit 99 Continues: Sein Code zu Hudson Prügel-Jump'n'Run "Jackie Chan" beschenkt Euch darüber hinaus mit freier Rundenanwahl bis zum letzten Level. Drückt während des Anfangsbildes auf dem ersten Joypad folgende Kombination:

Oben, Oben, Unten, Unten, Oben, Unten, B und A, dann auf dem zweiten Joypad den B-Feuerknopf und schließlich wieder auf dem ersten Pad den Startknopf. Wenn Ihr nun das Steuerkreuz nach unten drückt, könnt Ihr Euren Wunschlevel einstellen, während Ihr mit dem B-Feuerknopf (des zweiten Pads) die Continues einstellt.

CAPTAIN PLANET (Nes)

Die Codeliste zum Öko-Abenteuer bekamen wir von Stefan Buxeder aus Ingolstadt:

innen 1	763754
außen 2	955783
innen 2	637511
außen 3	148574
innen 3	786565

TIGER HELI (Mega Drive)

Fünf nützliche Kniffe für dieses Ballerspiel: Nach dem Drücken der START-Taste färbt sich das Bild grün. Nun so lange auf Button A hämmern, bis 14 Continues im "Easy"-Modus, bzw. 99 Continues in einem anderen Modus angezeigt werden.

Drückt man im grünen Bild hoch, runter, rechts, links, A, B, C und START, wird der finale Abspann gezeigt.

Im Titelbild hoch, runter, rechts, links, START und die Level geben sich zur Auswahl.

Bomben werden nachgetankt, indem man START drückt, dann hoch, runter, rechts, links, B und START (so oft man will).

Volle Feuerkraft für die härtesten Gefechte spendiert die Kombination START, hoch, runter, rechts, links, A gedrückt halten und START.

STORMLORD (Mega Drive)

Auch für Stormlords gibt's eine Levelanwahl: Irgendwann im Spiel START drücken, dann Button C einmal, B dreimal, A viermal, C zweimal und A viermal drücken.

Fünf Leben empfängt der alte Opa, drückt man, wenn die Lebensanzeige "0" anzeigt, START, viermal A, zweimal C, dreimal B, einmal C und abschließend einmal A. Der Trick läßt sich beliebig oft wiederholen.

MUSHA ALESTE (Mega Drive)

Vier Cheats haben wir für das Topmodul erballert: In ein erweitertes OPTION-Menü gelangt Ihr, wenn Ihr nach dem Einschalten der Konsole zehnmal RESET drückt und dann im Titelbild nach links unten steuert. Nach dem Betätigen der START-Taste erscheint der Menübildschirm.

Fünf Zusatzleben kassiert, wer in den Pausemodus schaltet und dann rechts, unten, rechts, unten, links, oben, links, oben, B, C, A drückt.

Sind die Alienhorden allzu garstig und die Schüsse bedrohlich nah, kann man mit der Kombination START (für Pause), B, B, C, B, B, C, hoch, runter ein kostenloses Power-up erwirtschaften.

Unendlich viele Continues schließlich gibt es, wenn Ihr bei "GAME OVER" ab Level 2 die Knöpfe A, B und C gedrückt haltet, bis das SEGA-Logo erscheint. Mit START wird das Spiel fortgesetzt.

RAIDEN (PC-Engine)

Raiden gehört nicht gerade zu den einfachsten Vertikal-Scrollern auf der PC-Engine. Leichter wird es mit sechs Credits: Button I und II auf Dauerfeuer stellen. Am Spielende, wenn der Continue-Screen erscheint, oben, I und II in dieser Reihenfolge drücken und gedrückt halten!

Zum Weapon-Power-up im Continue-Screen oben, I und II drücken und gedrückt halten. Wenn der Countdown "7" erreicht, Knopf II loslassen und bei "0" dann RUN drücken.

RAT UND TAT

Hallo Ratsuchende, nach einer Ausgabe Pause ist der Videospieldoktor wieder ganz für Euch da. Jede Menge Fragen werden beantwortet, Probleme gelöst, Hilfestellung geboten. Laßt Euch von Kabeln, RGB-Anschlüssen und Adapteraction nicht aus der Ruhe bringen, der Doktor und sein Team lassen nichts unversucht, Euch aus der Klemme zu helfen.

Nach Durchsicht all der Briefe der letzten Monate fiel mir auf, daß Ihr mir ungefähr hundertmal im Monat die Frage stellt, was denn nun besser sei: Das Mega Drive oder das Super Famicom und welches System Ihr Euch kaufen sollt. Zu dieser Frage hier und jetzt die absolut subjektive und letztmalige Antwort: Jede der beiden Konsolen hat ihre Vor- und Nachteile, wobei man rein technisch sagen muß, daß das Super Famicom in den Händen begabter Programmierer das bessere Potential hat. Da aber die teilweise erschreckend schlechte Software zeigt, daß begabte Programmierer selten sind, verbucht das Mega Drive an vorhandener Software eine Menge Pluspunkte. Fast jedes Genre ist dort gut bis sehr gut abgedeckt und die meisten Programmierer haben die Kiste im Griff. Soll ich jetzt auch noch in die Zukunft schauen, würde ich, ganz persönlich und unverbindlich, dem Super Famicom, wenn es im Herbst offiziell als "Super NES" in Deutschland erscheint, die etwas größeren Chancen geben. Eines muß man nämlich sehen: Kommt mal ein gutes Spiel, dann ist es wirklich exzellent und wird kaum von einem Sega-Titel eingeholt. Schaut Euch nur mal "Super Mario World", "F-Zero", "Zelda 3", "Super Ghouls'n'Ghosts" oder "Super Formation Soccer" an. Sega muß aufpassen, wenn 1992 die Welle der sehr guten Spiele auf dem Super Famicom, die sich auf der Winter CES angedeutet hat, kommt. Allerdings hat Sega bestimmt schon potentielle Oberknaller wie "Sonic 2" und weitere Disney-Titel in Mache und wird sich nicht so leicht geschlagen geben. Alle, die noch immer unentschlossen sind, sollten auf die nächste Ausgabe warten, denn da steht Videospiel-Deutschland eine gewaltige Überraschung ins Haus.

Wenn Ihr Fragen habt, schreibt einfach an folgende Adresse.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *VIDEO GAMES*
Kennwort Rat & Tat
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

US-NES

Demnächst soll es einen Adapter geben, mit dem man US-NES-Module auf dem deutschen NES spielen kann. Ist das richtig?

Roman Holelssa, Schwalbach

Soweit wir informiert sind, wird es von Nintendo keinen offiziellen Adapter geben. Es existiert zwar ein Hongkong-Adapter schon seit Jahren, den importiert aber schon lange niemand mehr, da Nintendo den damaligen Händlern mit ernsthaften Konsequenzen gedroht hatte. Da inzwischen viele guten Spiele in Deutschland erscheinen, sehe ich auch keinen Grund mehr für einen Adapter.

NOCH MAL RGB

Ich möchte mir ein Mega Drive kaufen. Kann ich es an meinen Sharp-CV-2131G-Fernseher mit Scart-Buchse über RGB anschließen?

Marco Betz, Lohfelden

Ja, das sollte eigentlich kein Problem sein. Auch Du brauchst ein ganz normales Mega-Drive-RGB-Scart-Kabel, das viele Versandhändler anbieten. Ruf doch mal an.

LYNX & TV

Kann man auf dem Lynx 2 alle Spiele des Lynx 1 spielen? Kann man den Game-Gear-TV-Tuner auch im Auto benutzen?

Henning Gandesbergen, Sankt Augustin

Soweit mir bekannt ist, laufen alle Spiele des Lynx 1 auf dem Lynx 2. Da die Änderungen sowieso nur kosmetischer Art sind, solltest Du keine Probleme haben. Was den Game-Gear-TV-Tuner betrifft, habe ich damit extrem negative Erfahrungen gemacht. Wenn Du Dich nicht gerade in der Nähe eines Senders aufhältst und absolut stillstehst, kannst Du das Ding nicht gebrauchen. Gerade den Autofahrern hat Sega wirklich keinen Gefallen mit dem TV-Tuner getan.

SCHNELL-SCHUSS

Könnte für das Lynx 2 auch ein TV-Tuner erscheinen, da doch jetzt der Modulschacht oben ist? Stimmt es, daß für das Super Famicom ein Beschleuniger herauskommt, der das Ruckeln bei allen Spielen abstellt?

Stefan Sipl, Denkendorf

Sicherlich könnte für das Lynx 2 ein TV-Tuner erscheinen. Atari hat über so eine Erweiterung allerdings noch nichts verlauten lassen. Deine zweite Frage spricht ein Gerücht an, das zur Zeit weltweit durch fast alle Videospiel-Zeitschriften geistert. Überall ist die Rede von einem Beschleunigeraufsatz für das Super Famicom, der einen 33-MHz-Prozessor enthalten soll. Dieses Gerücht ist absoluter Quatsch und Nonsens. Es ist technisch unmöglich eine derartige Erweiterung in die Hardware des Super Famicoms einzubinden, und selbst wenn dies ginge, würde kein Spiel mehr laufen. Jedes Spiel ist auf dem eingebauten, langsamen Prozessor geschrieben. Erstens hätte ein anderer Prozessor einen anderen Befehlssatz, die Programme könnten also gar nicht fehlerfrei ablaufen. Zweitens würden alle Spiele bei einem 33-MHz-Prozessor (eine Geschwindigkeit, die beim Super-Famicom-Prozessor 65816 unmöglich ist), wenn sie liefen, nicht nur aufhören zu ruckeln, sondern auch zirka 15mal schneller laufen, also völlig unspielbar sein.

MEGA-STEREO

Wie schließe ich mein Mega Drive an meine Stereoanlage an? Wer oder was ist Vidi Tex VT-720?

Martin Weißer, St. Georgen

Da das Mega Drive leider keinen Cinch-Ausgang für einen Anschluß mit den Standardkabeln hat, mußt Du mit der Kopfhörerbuchse Vorlieb nehmen. In jedem guten Fachgeschäft für Hi-Fi-Artikel solltest Du ein Adapterkabel von Kopfhörerbuchse auf Normal-Cinch bekommen. Nimm einfach das Mega Drive mit ins Geschäft und probier es aus. Beim Vidi-Tex-Gerät dürfte es sich um einen der zahlreichen Hongkong-Clones des NES handeln. Ich kann nur sagen, Finger weg von diesen Dingern, denn Du hast bei einem Defekt kaum Reparatur- oder Umtauschmöglichkeiten. Natürlich sind alle diese Clones nicht von Nintendo genehmigt. Du begibst Dich da also auf sehr schlüpfriges Gebiet, wenn Du Dir eines kaufst.

MEGA-COMMODORE

Kann man das Mega Drive über RGB an den alten 1084-Monitor von Commodore anschließen?

Michael Witt, Berlin

Falls Du mit dem "alten 1084" den mit der Scart-Buchse meinst, ist das überhaupt kein Problem. Zum Anschluß benötigst Du ein ganz normales Scart-RGB-Kabel vom Mega Drive an den Fernseher bzw. Monitor mit Scart-Buchse. Ruf doch mal bei den Videospiel-Versandhändlern an, die in der VIDEO GAMES inserieren. Die meisten davon müßten ein solches Kabel vorrätig haben.

MASTER-ADAPTER

Lohnt es sich überhaupt, den Master-System-Adapter fürs Game Gear zu kaufen, wenn man noch keine Master-System-Spiele besitzt? Kann man auch mit Adapter das Netzteil vom Game Gear benutzen?

Dirk Teubler, Reichling

Es gibt schon einige gute Spiele auf dem Master System, die vielleicht nie auf dem Game Gear erscheinen werden. "Alex Kidd" gehört z.B. dazu. Laß Dir bei einem Händler doch mal ein paar empfehlenswerte Master-System-Spiele vorführen. Als Grundlage kannst Du ja unsere Übersicht aus der letzten Ausgabe nehmen. Das Netzteil funktioniert übrigens unverändert auch mit eingestecktem Adapter.

MASTER-MIND

Bitte verratet doch mal, ob in nächster Zeit "Maniac Mansion" oder ein anderes Lucasfilm-Adventure auf dem Master System erscheint! Andreas Scheller, Cuxhagen

Leider werden nach aktuellem Stand der Dinge alle Lucasfilm-Spiele nur auf Nintendo-Geräten produziert. Als nächstes erscheint ein "Star Wars"-Spiel auf dem Super Famicom. In Japan kommt "Loom" jetzt auf der PC-Engine in einer CD-ROM-Version heraus. Diese Umsetzung ist aber nicht von Lucasfilm Games selber. Master-System-Besitzer gehen leer aus.

PC-ENGINE MIT RGB

Kann man eine RGB-PC-Engine an einen Fernseher anschließen oder braucht man dafür einen Monitor? Christian Gehentges, Herne

Wenn Du einen Fernseher mit einer Scart-Buchse (21polig) besitzt, sollte der Betrieb und Anschluß der Engine kein Problem sein. Hat Dein Fernseher das nicht, mußt Du entweder einen Monitor kaufen oder Dir eine Engine mit Pal-Antennen- bzw. Videoausgang besorgen.

GAME BOY IN FARBE?

Ich habe gehört, daß eine Farbversion des Game Boys bei Nintendo in Arbeit ist und daß man den normalen Game Boy dann mit Farbe nachrüsten kann. Wird es für den Game Boy auch einen TV-Tuner wie fürs Game Gear geben? Nils Kuhu, Hamburg

Das Gerücht einer Farbversion ist beinahe so alt wie der Game Boy selbst. Nach unseren Erkenntnissen wird in Japan im Herbst '92 ein farbiger Game Boy erscheinen. Ob und wann die Neuheit nach Europa kommt, steht leider noch in den Sternen. Ich kann mir allerdings nicht vorstellen, daß es dann auch einen Nachrüstsatz für den alten Game Boy gibt. Ein TV-Tuner ist nicht in Sicht, würde aber wegen der niedrigen Auflösung und der nur vier Grauabstufungen auch nicht viel Sinn machen.

LINKSDRALL

Ich besitze ein Mega Drive mit RGB-Kabel. Läuft ein Spiel, habe ich am rechten Bildschirmrand einen schwarzen Streifen und kann am linken Rand zirka zwei Zentimeter vom Bild nichts sehen. Ist das normal? Sebastian Müller, Lennestadt

Dein Problem ist die Bildeinstellung des Fernsehers. Da das RGB-Signal vor allem bei älteren Geräten etwas weiter links (also früher) dargestellt wird als das normale Fernsehbild, ist das Videospielbild nach links verschoben. Leider läßt sich das Problem bei Fernsehern meist nicht so einfach lösen. Monitore lassen sich hier meist frei einstellen. Wenn es Dich extrem stört, mußt Du Dich an einen Fernsehhändler wenden. Denk aber daran, daß nach einer Korrektur das normale Fernsehbild verschoben ist.

WAS TUN OHNE RGB?

Ich besitze ein Mega Drive und einen Fernseher ohne Scart-Buchse (RGB). Da mir die Bildqualität über Antenne zu schlecht ist, hätte ich gerne alle Alternativen erfahren. Daniel Lenz, Brühl

Die einzige Chance in Deinem Fall, das Bild etwas zu verbessern, ist das Videosignal. An derselben Buchse, aus der das RGB-Signal beim Mega Drive kommt, liegt ein Videosignal an. Ältere Fernseher besitzen meist zumindest einen Videoeingang in Form einer runden Videobuchse. Ein entsprechendes Kabel bekommst Du wahrscheinlich bei einem der Spezialversandhändler, die in der VIDEO GAMES inserieren.

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber
Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi)
Ständige freie Mitarbeiter: Boris Schneider (bs), Stephan Englhard (se), Julian Eggebrecht (je), Andreas Knauf (ak)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Barbara Kleiber-Wurm
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Werner Nienstedt (Computergrafik)
Titel: Hudson Soft/Allan

Anzeigendirektion: Jens Berendsen — verantwortlich für die Anzeigen
Anzeigenleitung: Hans Cada
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/46 13-494, Telefax: 089/46 13-789

Gesamtvertriebsleiter: York von Heimburg
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31 90 06-0

Erscheinungsweise: zweimonatlich (sechs Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis: Einzelheft DM 7,–
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Leo Hupmann, Tel. 089/46 13-489, Fax: 089/46 13-626

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-1 00

HIER GEHT DIE POST AB

Video-Games-Leser machen Meinung. Schreibt uns, was Euch gefällt, was geändert werden sollte und was Euch stört. Unsere Adresse:



Markt & Technik Verlag AG,
Redaktion Video Games,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.

Jede Menge Fragen

1. Ähnelt "Suffering of the Queen" (Game Boy) "Wizardry 7"? Hat es eine Oberwelt oder nur eine Unterwelt? Wie viele Labyrinthe bzw. Monster hat es?

2. Gibt es ein Game-Boy-Modul der Link-Reihe oder ein ähnliches?

3. Ist eine Star-Wars-Umsetzung des NES-Spiels für den Game Boy in Sicht, wenn ja, wann?

4. Wäre eine "Ghost'n'Goblins"-Umsetzung auf dem Game Boy möglich?

Thomas Fuchs, Estenfeld

1. Das Game-Boy-Szenario ähnelt dem ersten Teil der Computerspielreihe – es gibt also keine Oberwelt. Die Dungeons, sowie die Monster orientieren sich ebenfalls an dem Computer-Oldie. Die acht Stockwerke des Dungeons sind jeweils 15 x 15 Felder groß.

2. Leider gibt es keine Game-Boy-Version der "Zelda"-Reihe. Unseres Wissens nach ist auch kein Abenteuer mit Link und Zelda für unterwegs geplant.

3. Gerüchteweise werkelt Ubi-Soft in Frankreich an einer Game-Boy-Variante von "Star Wars". Dieses Spiel wird allerdings inhaltlich nichts mit der NES-Fassung gemeinsam haben.

4. Eine "Ghosts'n'Goblins"-Umsetzung wäre durchaus machbar – mit einigen Abstrichen, versteht sich. Das Modul "Gargoyle's Quest" ist übrigens mit der "Ghosts'n'Goblins"-Reihe verwandt. Nur ist es eher als Action-Adventure denn reinrassiges Jump'n'Run angelegt.

Duett wär' nett

Ich habe ein Mega Drive und spiele meistens alleine. Oft genug aus Mangel an guten Zwei-Spieler-Modulen. Aber wo sind die? Die Hinweise in *POWER PLAY/VIDEO GAMES dazu sind ja recht dürftig. Könnt Ihr nicht mal einen gehaltvollen Artikel zu dem Thema "Zwei Spieler" bringen?*

Richard Lippmann, Oberasbach

Wir haben einen Artikel zum Thema "Wir spielen im Freundeskreis" bereits in Vorbereitung. Dort werden wir nicht nur auf Zwei-Spieler-Module eingehen, sondern auch über Multi-Player-Spiele berichten. Im übrigen legen wir sehr viel Wert auf den "Kommunikations-Aspekt". Wenn Du Dir unseren Wertungskasten mit den Infos über das jeweilige Spiel anschaust, dann findest Du die Zeile "Anzahl der Spieler". Hier kannst Du genau ablesen, ob ein Modul für zwei Spieler (gleichzeitig) ausgelegt ist oder nicht. Außerdem erwähnen wir gegebenenfalls den Mehr-Spieler-Modus nochmal im beschreibenden Text.

Jugendwunsch

Ein Mega-Kompliment an Euch. Ihr seid die besten, coolsten und liebsten Leute der Welt! Dieses Heft ist das Beste, sagen 23 Kinder und Jugendliche in unserem Quartier, ⅔ von uns haben ein Master System. Und nun unser aller Problem: Die meisten Leser haben das Sega-Master-System, und im Heft Video Games steht eben nicht so viel von ihm. Unsere Frage: Könntet Ihr nicht ein bißchen mehr über das Master System schreiben? Zum Beispiel: Wie teuer einige Spiele sind, ein paar Tricks, Bilder, Aufkleber und Informationen, wo man (in der Schweiz) Master-System-Spiele finden kann.

Matthias, Roman, Réné, Lisa, Jörn, Jürgen, Stephan, Ricki, Simon, Martin, Thomas, Boris, Laura

Vielen Dank für das tolle Kompliment. Leider können wir Euch keine genauen Bezugsquellen für Master-System-Spiele in der Schweiz nennen. Normalerweise findet Ihr die Sega-Artikel in jedem größeren Kaufhaus oder Elektromarkt. Außerdem könntet Ihr bei einem der Versandhändler bestellen, die in der *VIDEO GAMES* inserieren. Die schicken Euch bestimmt die gewünschten Module zu. Im übrigen werden wir uns bemühen, noch mehr News, Tests und Tips zum Thema Master System zu veröffentlichen.

Pseudonym?

In den Marvel Comics ist als Autor der mit Abstand besten Stories (z.B. Die fantastischen Vier, Band 25) Steve Englhart verzeichnet. Ist Euer Stefan etwa der Autor dieser hyperspace-genialen Episoden, unter amerikanischem Pseudonym? Zu mosern habe ich noch etwas an Martins Tests. Ständig findet man da Formulierungen wie "wer sich an gelegentlichem Ruckeln nicht stören läßt" oder "außerdem wurde beim Scrollinge etwas geschlampt". Das Game kann noch so genial sein, irgendein klitzekleines Ruckelchen findest Du immer. Das bei den guten Games wie etwa "Super Ghouls'n Ghosts" zu erwähnen, find ich überflüssig.

Oliver Waschmann, Wesel

Leider hat unser Stephan mit dem berühmten Namensvetter nichts gemeinsam. Zum Thema Technik versuchen wir schon ein paar Infos loszuwerden. Gerade beim Super Famicom ist's nicht unwichtig, ob ein Spiel (wie z.B. "Super R-Type") öfters langsamer wird oder nicht. Wie entscheidend das Ruckeln ist, hängt natürlich vom Genre ab. Bei einem Ballerspiel wirkt es sich wesentlich dramatischer auf den Spielspaß aus, als bei einem Rollenspiel.

Versorgungsnot

Bei welcher Adresse kann ich das Videospiel "Star Wars" für die NES-Konsole bestellen, da bei uns großer Versorgungsmangel herrscht.

Maik Vogelsberg, Weimar

Schau Dir einfach die Anzeigen in der *VIDEO GAMES* durch, und Du findest bestimmt einen Händler, der NES-Module im Angebot hat. Dort kannst Du problemlos die gewünschten Spiele – auch "Star Wars" – bestellen.

Macht's noch mal, Leute

Ich fand es sehr schön, daß Ihr mal eine Liste von Spielen verschiedener Konsolen veröffentlicht habt (*VIDEO GAMES* Nr. 2). Doch schade, daß die Liste nicht auf Vollständigkeit beruhte. Weil ich ja den Game Boy habe und es so viele neue Spiele gibt, wollte ich mal fragen, ob Ihr vielleicht nochmal so eine Liste machen könnte, wo alle neuen Spiele drin stehen.

Sven Sati, Recklinghausen

Dein Wunsch war uns Befehl. Wenn Du die letzte Ausgabe aufmerksam durchgeblättert hast, bist Du bestimmt auf die ellenlange Tabelle mit allen bislang getesteten Game-Boy-Modulen am Ende des Heftes gestoßen – inklusive Wertungen und Kurzbeschreibung.

(Coupon)

(Coupon)

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

Das POWER PLAY Kurz-Abo zum Testen und Kennenlernen!



Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und einsenden an:
Markt&Technik Verlag AG
Power Play Leserservice
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

☒ Ich wähle das Kurzabo- und hol' mir mein Geschenk!

Ich wähle ☐ Trantor- oder ☐ den Starkiller-Schlüsselanhänger (gewünschten Schlüsselanhänger bitte ankreuzen).

Ja, ich möchte Power Play über drei Ausgaben kennenlernen. Ich zahle für die drei Power Play Ausgaben 16,50 DM nach Erhalt der Rechnung. Will ich Power Play danach nicht weiterlesen, teile ich dies dem Verlag acht Tage nach Erhalt des dritten Probeheftes mit. Andernfalls erhalte ich Power Play zum günstigen Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland zzgl. Porto) regelmäßig per Post frei Haus.
Das Abonnement verlängert sich automatisch zu den dann gültigen Bedingungen - ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.
Der Schlüsselanhänger gehört mir in jedem Fall - auch wenn ich Power Play nicht weiterbeziehen möchte.

Adresse:

____
Name, Vorname

____
Straße, Hausnummer

____
PLZ, Wohnort

____
Datum, 1. Unterschrift (bei Jugendlichen unter 18 Jahren die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufrechts durch meine 2. Unterschrift.

____
Datum, 2. Unterschrift (bei Jugendlichen unter 18 Jahren die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)

YVG C 21

KUROS SCHLÄGT ZURÜCK

WIZARDS & WARRIORS 3

Neben den berühmtesten Serienhelden der Nintendo-Welt, dem Klempner Mario und dem spitzohrigen Link, scharen auch weniger bekannte Pixel-Heroen eine treue Fangemeinde um sich. Einer, der immer wieder aus dem Schatten der übermächtigen Kollegen herauslugt, ist Ritter Kuros, der Held aus Acclaims "Wizards & Warriors"-Saga, die nun mit "Visions of Power" in die dritte Runde geht.

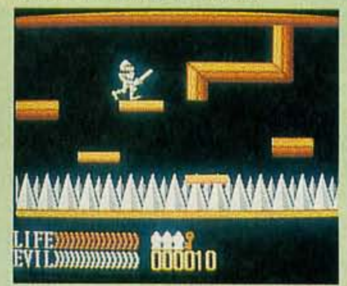
Wie schon in den ersten beiden Modulen der Reihe, ist der böse Magier Malkil der Gegenspieler unseres Helden. Zum wiederholten Mal versucht Malkil, das Heimatland Kuros zu erobern. Kuros holt also seine alte Rüstung nebst Säbel aus dem Schrank und macht sich auf, Malkil ein für allemal zu erledigen.

Die einzelnen Levels seht Ihr von der Seite. Nicht nur zahlreiche Gegner tummeln sich in den verzwickten Spielstufen — eine Reihe herrenloser Gegenstände (Schlüssel, Edelsteine, Nahrung) warten darauf, von Kuros eingesammelt zu werden. Monster sind aber nicht das einzige, das Kuros das Bildschirmleben schwer macht: Kleine Puzzles und Aufgaben müssen unterwegs gelöst und Hindernisse überwunden werden. So findet Ihr im Verlauf des Spiels verschiedene Gilden, denen Kuros nur beitreten kann, wenn er eine bestimmte Mission sowie einen speziellen Test erfüllt. Tips zur Lösung der Rätsel verraten Euch einige Bewohner — in Englisch.

Um sich den Aufträgen, sowie den Monsterattacken zu stellen, kann Kuros springen, rennen, sich ducken und mit dem Säbel kräftig zuhauen. Ein farbiger Balken am unteren Bildschirmrand gibt Auskunft über Eure aktuelle Lebensenergie. Rutscht der Balken auf Null, ist eines von anfänglich drei Leben futsch. Glücklicherweise bieten Ladengeschäfte Nahrung an, mit der die Energie wieder aufgefrischt wird. Sind alle Leben dahin, startet Ihr wieder von vorn.



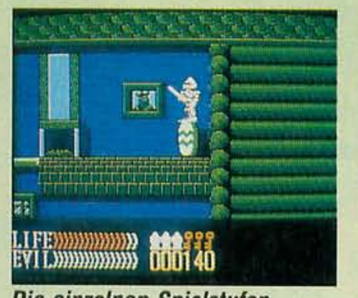
Im Diebesgewand tummelt sich Kuros später durch die Levels



Ein falscher Schritt und Kuros war einmal



In solchen Shops kann Kuros mit erbeutetem Geld einkaufen gehen



Die einzelnen Spielstufen werden von der Seite gezeigt



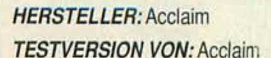
Eigentlich gehört Kuros zu meinen persönlichen Spielefavoriten. Mit wachsender Begeisterung steuerte ich den wackeren Rittersmann vor allem durch das erste Modulabenteuer. Leider kommt das Trilogiefinale "Visions of Power" nicht an die Klasse des Originals heran. Spielerisch läßt Wizards & Warriors 3 zu wünschen übrig. Teilweise unfaire und schwere Geschicklichkeitsaufgaben sorgen für gepflegten Frust. Zu oft fällt der Held einem heimtückisch auftauchenden Monster zum Opfer, zu oft sorgt die haarsträubend pixelgenaue Kollisionsabfrage für den vorzeitigen Bildschirmtod. Besonders ärgerlich: Das Fehlen von Continues oder eines Paßwortes. Der Frust ist schon vorprogrammiert. Für Fans der Serie ist Visions of Power sicherlich anspielenswert, Action-Greenhorns sollten gepflegt Abstand nehmen. Ich hätte Kuros ein würdigeres Finale gewünscht — so bleibt's "nur" beim soliden Actiongetümmel.

Wenig zu meckern gibt's hingegen in puncto Grafik und Sound. Besonders in den höheren Spielstufen (sofern man dorthin kommt), wird viel für Auge und Ohr geboten.

MICHAEL HENGST

WIZARDS & WARRIORS 3
NES

SPIELETYP:

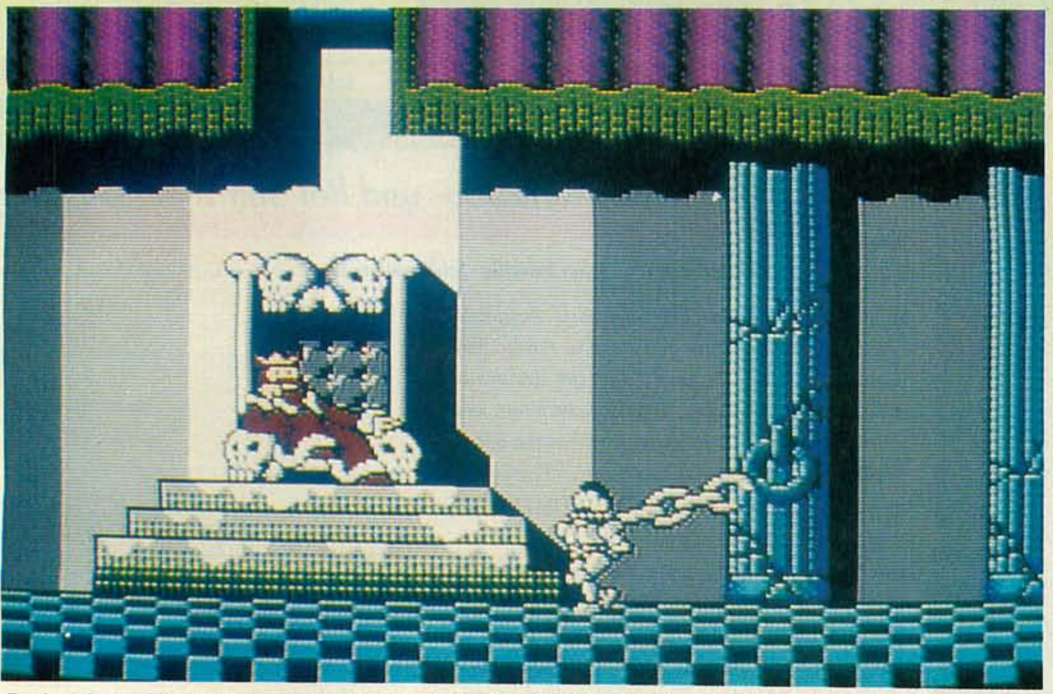


HERSTELLER: Acclaim
TESTVERSION VON: Acclaim

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: –

GEEIGNET FÜR: Profis
CA.-PREIS: 120 Mark

73% GRAFIK
63% MUSIK
52% SOUNDEFFEKTE
59% SPIELSPASS


Pech gehabt: Sind alle Leben verbraucht, gewinnt der Obermiesling und kettet Kuros an einen Pfeiler

SUPERHELD GEGEN UMWELTSÜNDER

CAPTAIN PLANET



Mit 786565 dürft Ihr in Level 3 (innen) anfangen

Auf ihn wird Greenpeace noch lange warten müssen: den Superhelden mit übermenschlichen Kräften, der sich ganz dem Kampf gegen die Umweltverschmutzer gewidmet hat. In fünf Leveln, die in Außen- und Innenabschnitte unterteilt sind, geht es meist horizontalscrollend um die Zukunft unseres Planeten. In der ersten Ebene steuert Ihr einen Gleiter: "Start" wählt eine Eurer Superkräfte, mit Knopf 1 schwenkt Ihr in eine Kehrtwendung, und Knopf 2 dient zum Feuern. Die zweite Etappe führt Euch in Giftmüll vermintes Pipelinegewirr, an dessen Ende die erste Konfrontation mit Oberschurke Hoggish Greedly wartet. In Ebene zwei leistet der Öko-Kopter treue Dienste. Nur mit waghalsigen Flugmanövern findet Ihr hier in einem Bären Euren ersten Verbündeten: Später müßt Ihr Eure Geschicklichkeit auch noch als U-Boot-Kaptain beweisen.



Superhelden sind nicht immer eine Gewähr für Supermodule. Auf den ersten Blick scheint "Captain Planet" in die Kategorie mageres Seichtgeballer zu schlittern, aber je weiter man vorstößt, desto besser wird das Spiel. Die Levels sind durchdacht aufgebaut und feinfühlig durchgestylt. Jede Stelle kann mit der richtigen Taktik und Kraft/Waffe geschafft werden. Für Abwechslung sorgen auch die unterschiedlichen Vehikel. So müßt Ihr im U-Boot gegen Strömungen ankämpfen und im Öko-Kopter die Tiefflugeigenschaften auszureizen. Das Sahnehäubchen auf dem Action-Geschicklichkeits-Cocktail bringt das Paßwortsystem. So wird der lästige Wiederholungsfrust ausgeschaltet, der sonst dank dem knallharten Schwierigkeitsgrad sehr schnell aufkommen könnte.

STEPHAN ENGLHART

CAPTAIN PLANET
NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Mindscape
TESTVERSION VON: Mindscape

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort

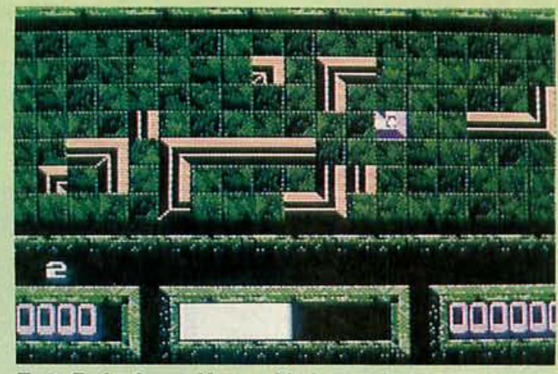
GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

64% GRAFIK
47% MUSIK
51% SOUNDEFFEKTE

69% SPIELSPASS

UM DIE ECKE GEBRACHT

LOOPZ



Trotz Farbe kaum Unterschiede zur Game-Boy-Version

Nachdem die Game-Boy-Fans schon seit ein paar Monaten Vielecke basteln, greifen nun die NES-Besitzer architektonisch ein. Die Bauteiletüftelei "Loopz" hat den Sprung auf Nintendos stationären 8-Bitter geschafft. Genauso wie auf dem Game Boy setzt Ihr aus verschiedenen Formen (Winkel, Hufeisen und Geraden in mehreren Längen) Vielecke zusammen. Jeder Klotz muß in einer bestimmten Zeit abgelegt werden. Sobald ein Vieleck komplett ist (Ihr dürft natürlich an mehreren gleichzeitig feilen), wird es vom Spielfeld genommen. Je größer Eure Konstruktion, desto mehr Punkte werden gescheffelt.

Neben zwei Spielvarianten, die sich aufs Punkte sammeln konzentrieren, wartet eine dritte Herausforderung auf Euch. In diesem Modus müßt Ihr eine vorgegebene Vielecke-Konstellation mit den entsprechenden Bauteilen nachbilden. Hier dürft Ihr Euch nach erfolgreicher Architektur sogar ein Paßwort notieren. Schließlich treten in der Zwei-Spieler-Variante zwei Tüftler entweder gegeneinander an oder schließen sich zum Team zusammen. In beiden Fällen werden gleichzeitig Vielecke zusammengefügt.



Für die NES-Version gilt in etwa das gleiche wie für die Game-Boy-Tüftelei: Loopz ist eine spannende Sache, die vor allem im Nachbilde- und Zwei-Spieler-Modus für Furore sorgt. Natürlich kann Loopz Elite-Grübeleien wie "Dr. Mario" oder "Puzznic" nicht angreifen, Fans des Genres dürfen sich das Modul trotzdem zulegen. Zumal die Spielidee innovativ und nicht abgekupfert ist. Wer allerdings schon die Game-Boy-Version hat, der darf sich die 100 Mark sparen. Das Spiel gewinnt durch das bißchen Farbe nicht an Qualität.

MARTIN GAKSCH

LOOPZ
NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Mindscape
TESTVERSION VON: Mindscape

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Paßwort, 3 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

21% GRAFIK
47% MUSIK
17% SOUNDEFFEKTE

69% SPIELSPASS

FADES VOLLKORNMÜSLI

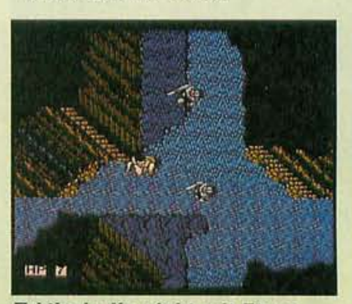
ROBIN HOOD

Prinz der Diebe – so wird der Ökoheld Robin Hood allerorts genannt. Nachdem er dank Kevin Costner die Kinogänger für seine Sache gewonnen hat, beglückt Robin nun die Videospieler. Die Entwickler von Virgin Games haben sich aus den zahlreichen Spielgenres eine Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure ausgesucht, die Filmvorlage in Szene zu setzen. Die Perspektive, aus der Ihr das Geschehen verfolgt, wechselt mehrmals durch. Zunächst zeigt sich das Szenario von schräg oben, später erfrischt eine Sichtweise aus luftiger Höhe und sogar von der Seite werden der Held und seine Widersacher gezeigt. Ein Menü, das auf Knopfdruck erscheint, macht deutlich, daß es sich bei "Robin Hood – Prince of Thieves" um kein übliches Geschicklichkeitsspiel handelt. Ihr dürft mit vielen Leuten plaudern, Räume untersuchen, Gegenstände aufnehmen und anwenden sowie Eure Spielfigur analysieren. Was nimmt der Held in die Hand, wie viele Schläge kann er noch einstekken, welche Erfahrungsstufe hat er schon erreicht, mit welcher Bewaffnung zieht er in die Schlacht – alles rollenspieltypische Entscheidungen, die auch bei Robin Hood eine wichtige Rolle spielen.

Allerdings sind nicht nur die vielen Menüs interessant, auch flinke Reaktionen bestimmen den Erfolg. So liefert Ihr Euch mehrere Schwertduelle (in verschiedenen Perpektiven) und führt die Kampfgefährten (unterwegs schließen sich Euch ein paar treue Kumpel an) in die Schlacht. Solltet Ihr ein geschicktes Händchen am Joypad beweisen und taktisch kluge Entscheidungen treffen, haltet Ihr am Ende die liebliche Maid Marion in den Armen und habt nebenbei England von der Tyrannei befreit.



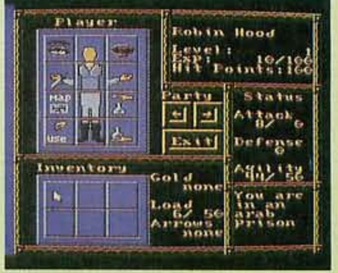
Kommunikativ: Unterwegs plaudert Ihr mit vielen Leuten.



Taktisch: Ihr zieht mit Euren Gefährten in so manche Schlacht.



Actionreich: Als Anführer ficht Robin viele Duelle alleine aus.



Hier erfahrt Ihr alles Wissenswerte über Eure Leute



Der Start: In diesen Gemäuern beginnt Ihr Euer Abenteuer und findet gleich ein paar Gefährten.



Keine Frage, interessant sieht die Robin-Hood-Inkarnation auf den ersten Blick aus. Man nehme etwas Adventure, ordentlich Rollenspiel, salze dezent mit Action – und schon haben wir einen reinrassigen Genreeintopf. Leider mundet die Zubereitung nur andeutungsweise. Actionfans werden durch die vielen Menüs und Texte abgeschreckt, Rollenspielprofis kommen keinesfalls auf ihre Kosten und fühlen sich veralbert. Leider können auch Grafik und Sound nicht über die spielerischen Unzulänglichkeiten hinwegtrösten. Sie sind, wie das ganze Modul, allerhöchstens Durchschnitt. Müßte man die Zutaten einzeln benoten, gäb's eine herbe Abfuhr. Als Einheitsbrei sprechen sie neben den absoluten Robin-Hood-Fans diejenigen Spieler an, die gerne mal in Abenteuer- oder Rollenspiele hineinschnuppern wollen. Zum Schluß noch ein wichtiges Manko: Es gibt weder Batterie noch Paßwort, was deutlich Rückschlüsse auf den Umfang erlaubt – allzulange muß England nicht mehr auf seine Befreiung warten. ***MARTIN GAKSCH***



ROBIN HOOD
NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Virgin/Mindscape
TESTVERSION VON: Mindscape

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark



58% GRAFIK
53% MUSIK
48% SOUNDEFFEKTE

51% SPIELSPASS

VORSPRUNG DURCH TECHNIK

TOTALLY RAD

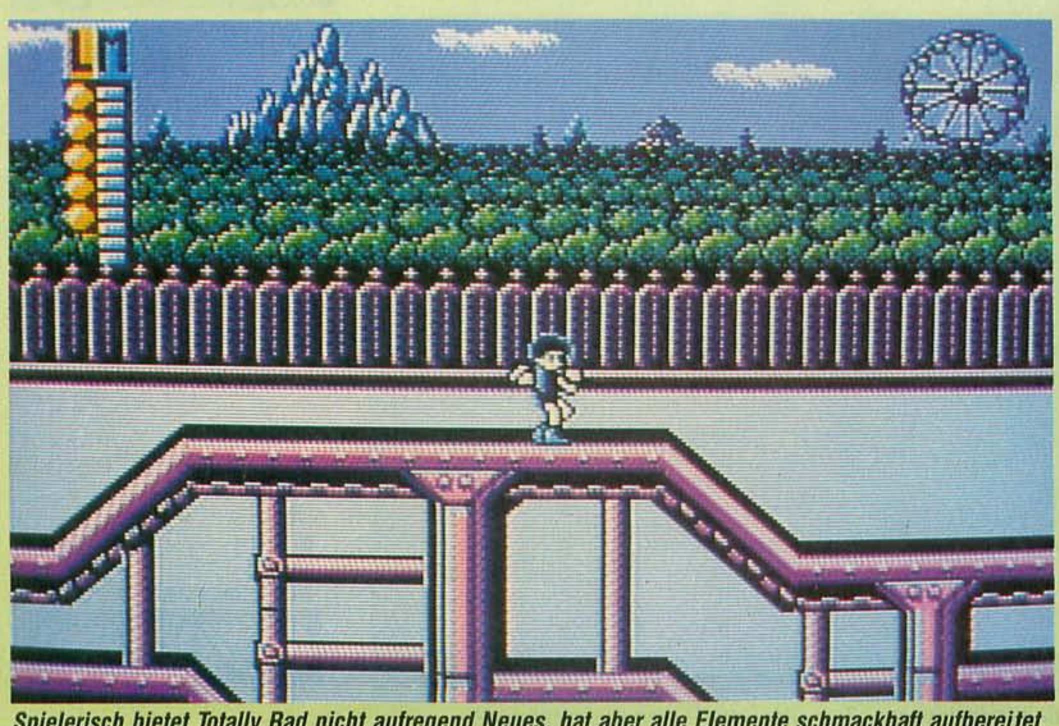
Dem Helden stehen insgesamt zwölf Magieextras zur Verfügung



Dieser grinsende Herr bietet uns die Chance einer Wiedergeburt

Könnt Ihr Euch noch an den Überraschungserfolg "Bill & Ted" im Kino erinnern? Bei Jaleco zumindest dachte der Autor der Anleitung an die abgedrehte Sprache des Streifens. Abgedreht ist noch harmlos ausgedrückt. Nach dieser lustigen und ungewöhnlichen Einleitung, die uns die Geschichte von einem (wieder mal) glücklichen Pärchen, das von den Bösen auseinandergerissen wurde, erzählt, geht's los. Außerdem Story-relevant: der Magier Zebediah, der dem armen, aber um so cooleren Jüngling das Zaubern beibringt.

Läßt man mal all die hippen Wörter weg und schaut sich das Spiel an, bleibt das Folgende: Der Spieler muß sich durch fünf Levels kämpfen, jeweils unterteilt in zwei bis drei Abschnitte. Alle Arten von kriechenden, laufenden und fliegenden Gegnern machen unserem Helden Jake das Leben schwer. Gescrollt wird horizontal in mehreren Ebenen; ein Trick, den man bis jetzt noch nicht auf dem NES gesehen hat. Jake kann natürlich nicht nur laufen, sondern auch mittels Feuerknopf gewaltige Saltos schlagen. Ähnlich wie bei Mario dürft Ihr die Sprunghöhe variieren. Knopf B dient zum Abfeuern der Laserwaffe. Viele Gegner erledigt man mit dem ersten Schuß, haben sie mehr Energie, kann man den Laser durch längeres Drücken des Knopfes verstärken. Dank der Nachhilfestunden beim Zauberer beherrscht Jake zusätzlich zwölf Arten von Magie. Da der Vorrat an Zauber-Power wie auch die Lebensenergie begrenzt ist, sollte man sparsam damit umgehen. Vorzugsweise setzt man diese Fähigkeiten natürlich bei den mannigfaltigen und großen Endgegnern ein, die am Ende der Levels lauern.



Spielerisch bietet Totally Rad nicht aufregend Neues, hat aber alle Elemente schmackhaft aufbereitet



Immer dieselbe Leier: Ich möchte wirklich nicht wissen, wie viele Spiele dieses Genres es inzwischen auf dem NES gibt. Ein Männchen läuft durch mehr oder weniger scrollende Levels und ballert vorbeihuschende Gegner ab. Zusätzlich sorgen die blumig als Magie bezeichneten Extrawaffen für Abwechslung. Obwohl "Totally Rad" also inhaltlich nicht viel Neues bietet, hat's mir das Modul trotzdem angetan. Was es allen anderen Spielen des Genres (z.B. "Mega Man 2") deutlich voraus hat, ist die Technik. Da sie gerade bei Actionspielen eine nicht unwichtige Rolle spielt, verbucht Totally Rad hier eine ganze Menge Punkte. Die Grafiken sind schön und abwechslungsreich, die Gegner zwar schwer, aber nie unfair. Der Sound ist nett komponiert und hier und da mit einem Digi-Sample garniert. Richtig beeindruckend kommen die großen Endgegner daher, die den strategischen Einsatz der Magie fordern. Alles in allem ein solide durchdesignter Aufguß bekannter Elemente, der allerdings grafisch und technisch für (positive) Aufregung sorgt.

JULIAN EGGEBRECHT

TOTALLY RAD

NES

SPIELETYP:

HERSTELLER: Jaleco

TESTVERSION VON: Allan

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

74% GRAFIK

62% MUSIK

53% SOUNDEFFEKTE

71% SPIELSPASS

IMMER AM BALL BLEIBEN

KICK OFF

Optionen, soviel das Profifußballer-Herz begehrt

Nicht nur Erfolgstitel aus der Spielhalle werden fleißig umgesetzt, immer mehr Computerspiele feiern in Modulform eine Wiederauferstehung. Ein aktuelles Beispiel hierfür ist die Fußballsimulation "Kick off" von Anco, das erste Lorbeeren auf Amiga- und Atari-ST-Systemen erntete. In der letzten Ausgabe wurde übrigens die Umsetzung für das Master System getestet.

Bis auf die Farbe der Unterhosen und die Knickrichtung der Grashalme kann fast alles eingestellt werden. Grundlegend ist die Frage, ob Ihr alleine bzw. zu zweit gegen den Computer antreten oder lieber ein Match mit einem Freund austragen wollt. Danach bieten sich ein Ligamodus mit acht Mannschaften, ein Pokalwettbewerb (K.o.-Prinzip) und der Europapokal (eine Mischform aus den beiden vorherigen Modi) an. Die empfehlenswerteste Wahl ist allerdings zunächst eine Probepartie. Hier werden die verschieden Schuß- und Dribbeltechniken geübt. Weiter geht es mit der Feinabstimmung: Spieldauer, Platz- und Windverhältnisse sind an der Reihe.



Die Mannschaftsaufstellung liegt in Euren Händen

Der Schwierigkeitsgrad wird durch die Wahl der Liga und der Spielgeschwindigkeit bestimmt. Habt Ihr die Taktik gewählt, kann es dann endlich losgehen. Kaum dribbelt Ihr los, stellt Ihr fest, daß der Ball nicht am Fuß klebt, sondern durch "Anstupsen" vorangetrieben wird. Mit dieser etwas unsicheren Kontrolle ist es oft nötig, durch Drücken von Knopf A den Ball zu halten. Bewegt Ihr das Steuerkreuz in eine Richtung und laßt den Knopf los, wird der Ball abgegeben. Bleibt zu hoffen, daß Ihr den richtigen Schiedsrichter gewählt habt, da es für die verschiedenen Tacklings auch gelbe oder rote Karte geben kann.

geht so

Wem nach sorgsamer Lektüre der vorangehenden Zeilen der Verdacht kam, "Kick off" sei eine Wissenschaft für sich, der hat absolut richtig empfunden. Auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe mit der kürzesten Spielzeit wird wohl niemand beim ersten Versuch über eine 0:10-Schlappe hinauskommen. Es ist höllisch schwierig, dieses runde kullernde Ding in den Griff oder noch besser, in den gegnerischen Kasten zu bekommen. Habt Ihr alle Dribbelreflexe und Schußkombination durch eifriges Üben endlich soweit gedrillt, daß sie auf Rückenmarksebene absacken, kommt langsam Spielspaß auf. Jedem "Hobby-kurz-mal-zwischendurch"-Spieler verspreche ich einen Frustschreikrampf oder einen verschärften Nervenzusammenbruch. Hier sind in der Tat die ausdauernden Sportspielinsider gefordert. Im Vergleich zu anderen NES-Kickereien bietet zwar Kick Off weit mehr Parameter und taktisch-strategische Varianten, der reine "Fun-Factor" pendelt sich allerdings auf ähnlichem Niveau ein.

STEPHAN ENGLHART

KICK OFF

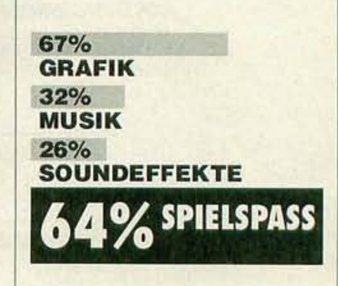
NES

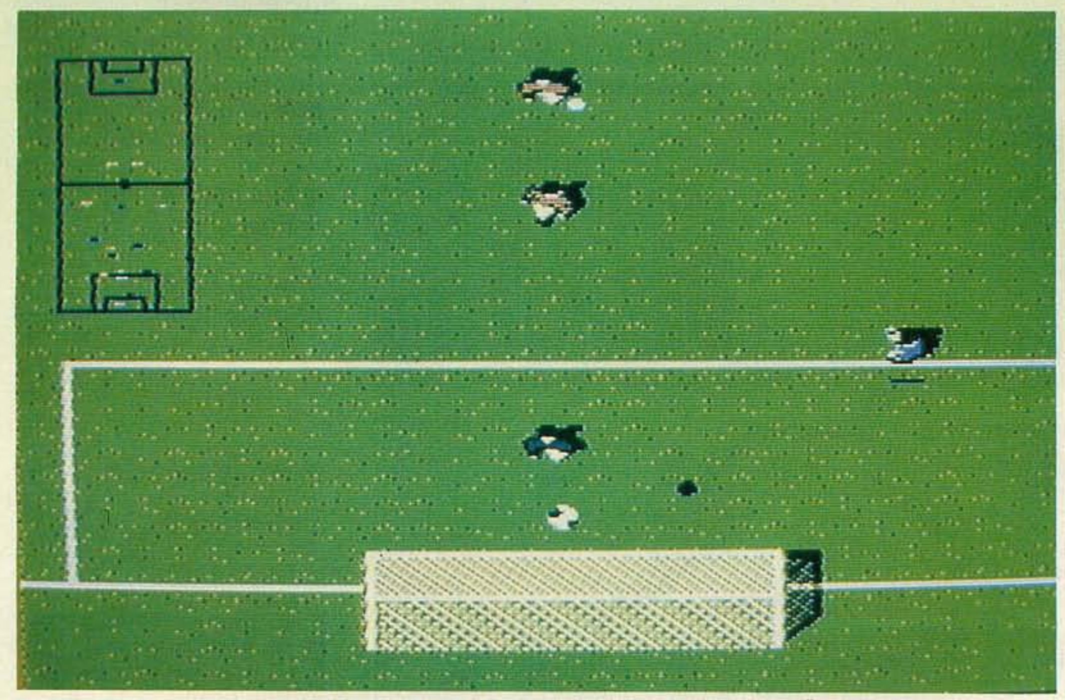
SPIELETYP:

HERSTELLER: Imagineer
TESTVERSION VON: Rushware

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 5 Schwierigkeitsgrade, 3 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

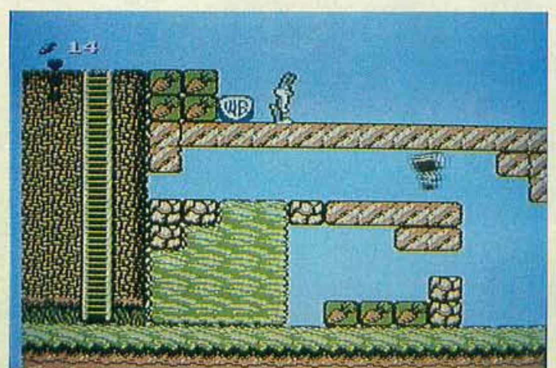




Das Spielfeld scrollt ziemlich flink in alle Richtungen. Zum Glück gibt's eine Übersichtskarte.







Bugs Bunny feiert seinen Geburtstag mit Mittelmaß

Wenn berühmte Filmstars ihren 50. Geburtstag feiern, muß mit spektakulären Zwischenfällen gerechnet werden. Trickfilmheld Bugs Bunny ist mit Schwierigkeiten schon im Vorfeld konfrontiert und versucht trotz des erheblichen Widerstands seiner Erzfeinde (Elmer, Silvester, Yosemite Sam und Wile E. Coyote) den Ort der eigenen Geburtstagsfeier zu erreichen. Vor ihm breitet sich ein verzwicktes Hüpfabenteuer à la Mario aus: Bugs muß alle Mohrrüben eines Levels (die scrollen meist von links nach rechts) einsammeln, um in den nächsten vorgelassen zu werden. Am Ende eines Level-Abschnitts lauert jeweils ein Endgegner und neckische Zwischenspiele verkürzen die Reise. In diesen Intermezzos kann sich unser Hase Extraleben erspielen — je mehr Mohrrüben er gesammelt hat, desto größer sind dabei seine Chancen. Des weiteren kann Bugs hüpfen, mit dem Hammer um sich schlagen oder sich hinter Büschen und Sträuchern vor Bösewichten verstecken. Wackersteinbrunnen werden von ihm als Passage in ein anderes Spielgebiet benutzt.



Der gute Bugs hätte statt fanatischen Mariofans mit nur rudimentären Programmierfähigkeiten lieber ein paar Profis an die Entwicklung seines Abenteuers lassen sollen. Das Spiel plätschert dermaßen brav vor sich hin, daß man selbst in Hasengestalt wenig Lust hat, die verstreuten Mohrrüben einzusammeln. Die niedliche Grafik ist technisch genausowenig auf dem neuesten Stand, wie der Aufbau der Level als originell oder die Gegner als vielfältig zu bezeichnen sind. Eine Jump'n'Run-Katastrophe ist's trotzdem nicht — nur eine überflüssige Ergänzung zu einem hoffnungslos überlaufenen Spielegenre. ***WINNIE FORSTER***

BUGS BUNNY BLOW OUT
NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Kemco
TESTVERSION VON: Mitsui

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 100 Mark

59% **GRAFIK**
47% **MUSIK**
36% **SOUNDEFFEKTE**

59% SPIELSPASS

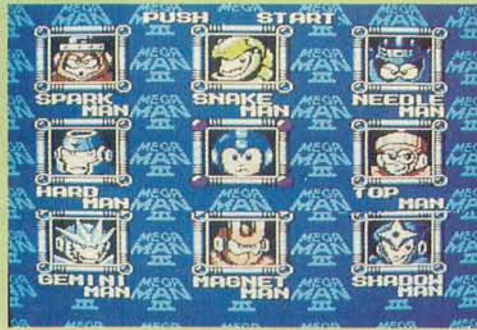
MEGA MANIA

MEGA MAN 3

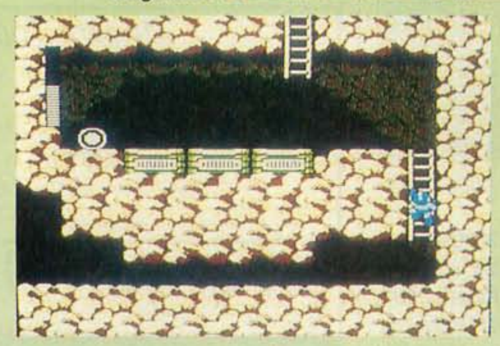
Mega Man wohin man schaut: In den Staaten feiern Kids gerade die Veröffentlichung des vierten Teils um den androiden Knirps, das zweite Game-Boy-Abenteuer trudelt gleichzeitig auf den deutschen Importmarkt ein und ein "offizielles" "Mega Man 3" springt in die Regale der deutschen Kaufhäuser. Capcom setzte seinen Helden weltweit öfters ab, als ein bekannter Konsolengigant ein ähnlich benanntes Spielgerät; auch dem japanischen Italiener Mario dürfte Mega Man mittlerweile gut auf den Versen sein.

Schuld an Mega Mans Ruhm ist nicht zuletzt die illustre Endgegnerschar — Elektroman, Fireman, Iceman, Geminiman, sowie eine Handvoll weiterer Robo-Krimineller mit dem familientypischen "Man" als Endsilbe. Acht der Übeltäter (zuzüglich des notorischen Obermieslings Dr. Willy) warten diesmal auf den Auftritt eines tapferen NES-Heldens, der sich in Mega Mans Rolle wagt. Hinterhältige Plattformen (lösen sich auf, bröseln weg, bewegen sich usw.), lästige Monster (fliegen, flattern, kriechen und flitzen) und teuflische Fallen (die machen zu viel, um's aufzuführen) sind alltäglich in den zu durchquerenden Welten. Dafür ist das Spiel aber auch mit Extras und Hilfsmitteln gepflastert: Neben Energiepillen, Munition und ganzen Extra-Mans, gibt's nach überstandener Obermotzzüchtigung dessen Lieblingswaffe als Trophäe. Für jeden Level eine Wumme — Ihr könnt Euch ausrechnen wie viele der Schmuckstücke Ihr beim Endduell gegen Dr. Willy aus der Tasche zaubern könnt. Außerdem begleitet Euch erstmalig ein putziger Allzweckhund, der sich auf Wunsch in verschiedene Transportmittel verwandeln kann. Mit diesem Gefährten kommt Ihr an jeden noch so entfernten Bonusgegenstand.

Der Rest ist Geschichte: Der Bildschirm scrollt (leider nicht simultan zu Mega-Man-Bewegungen) in alle Richtungen, abgeballerte Endgegner kehren meist wieder zurück und Mega Man bewegt sich am liebsten hüpfend oder rennend. Zur Not kann der Kleine auch Leitern erklettern, auf dem Hosenboden schlittern oder die Waffe wechseln.



Acht neue "Mans" haben sich drohend um den Helden aufgebaut



Fallen liegen zwischen Held und Extra (rechts)



Mega Man war mit seinen früheren Abenteuern dem Spielspaßoptimum in diesem Genre (Jump'n'Run ohne Schnörkel) schon sehr nahe genommen — einen weiteren Fortschritt konnte er mit seinem dritten NES-Spiel jedoch nicht erzielen. Abgesehen von "Rush" dem Robo-Hund hat Capcom auf grundlegend neue Spielelemente verzichtet. Das gute Level-Design, die putzigen Grafiken und der gepfefferte Schwierigkeitsgrad sind jedoch geblieben. Für Mega-Man-Anhänger ist so alles in Butter und das Modul ein Muß; alle anderen Geschicklichkeitsfreunde sollten das gelegentliche Geflacker gnädig übersehen und Bekanntschaft mit dem Elektroknirps schließen. Auch ohne neuerliche Qualitätssteigerung wird er seinem makellosen Ruf im vorliegenden dritten Teil gerecht.

WINNIE FORSTER

MEGA MAN 3
NES

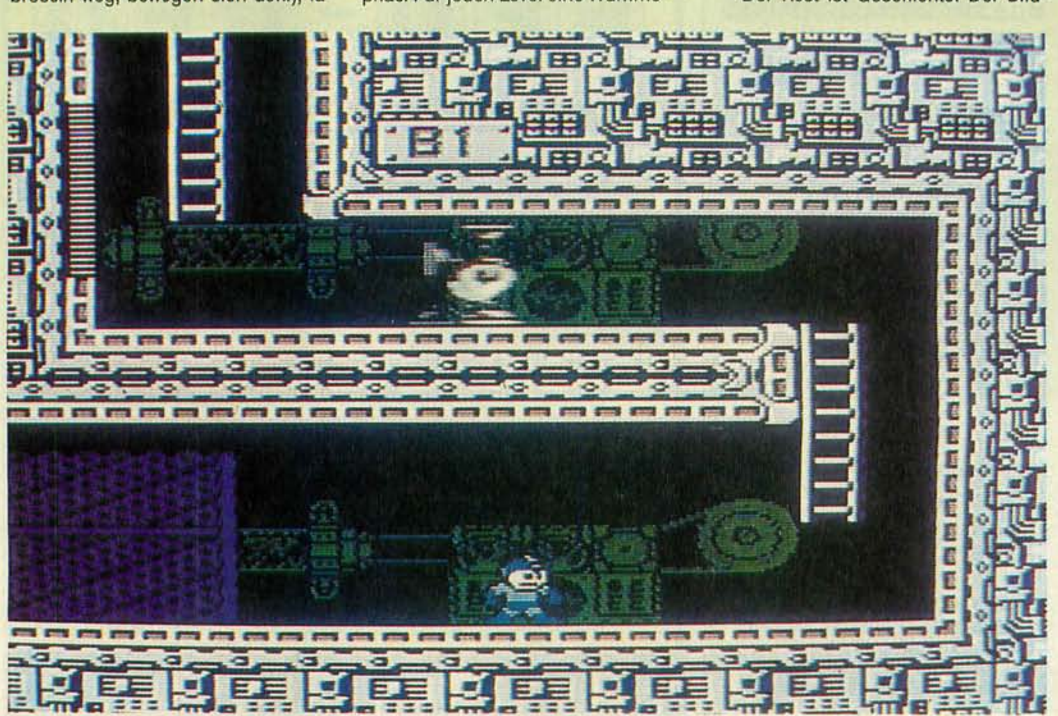
SPIELETYP:


HERSTELLER: Capcom
TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort, Levelanwahl

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

72% GRAFIK
69% MUSIK
64% SOUNDEFFEKTE
74% SPIELSPASS



Alle Welten sind nach einem anderen Thema gestaltet



DER ÜBERFLIEGER

F-15 STRIKE EAGLE

Obwohl nicht mehr der jüngste, gehört der "F-15-Jet" auch heute noch zu den modernsten Flugzeugen. Mit edler High-Tech vollgestopft, ist die F-15 für die amerikanische Luftwaffe und die Navy eines der beliebtesten Jagdflugzeuge. Da wir wohl kaum in den Genuß kommen, selber am Steuerknüppel einer F-15 durch die Luft zu knattern, müssen wir auf andere Flugalternativen zurückgreifen. Eines der bekanntesten Softwarehäuser, das sich mit Computerspielen und besonders mit Simulationen einen Namen gemacht hat, bietet nun eine solche Alternative für das NES an. Microprose, so der Name der Firma, quetschte kurzerhand einen Simulationsklassiker aus eigenem Hause in ein NES-Modul: "F-15 Strike Eagle".

Sieben Einsatzgebiete dienen dem angehenden Joypad-Piloten als Schauplatz. Allerdings dürfen nicht alle Länder sofort angewählt werden. Wie jeder neue Pilot startet Ihr zu einer Flugausbildung im Trainingscamp, nachdem Ihr Euer Pixel-Pendant mit einem Namen versehen und den Schwierigkeitsgrad Euren Bedürfnissen angepaßt habt. Sind alle Angaben gemacht, findet Ihr Euch im Cockpit der F-15 wieder. Natürlich wurden die Originalinstrumente nicht 1:1 auf das NES übertragen — dafür reicht der Speicherplatz des Moduls kaum aus. Aber alle wichtigen Anzeigen wie Höhenmesser, künstlicher Horizont, Radarschirm und Geschwindigkeitsanzeige findet Ihr im Pixelcockpit wieder. Sogar das HUD-Display gibt's. Auf Knopfdruck erscheint zusätzlich eine Landkarte, auf der alle wichtigen Örtlichkeiten wie Startbasis, Ziele und Landschaftsmerkmale eingezeichnet sind. Aber keine Panik: Im Gegensatz zur echten F-15 fliegt sich der NES-Flieger extrem einfach. Selbst die gefürchteten Starts und Landungen laufen automatisch ab. Ihr braucht nur Gas zu geben, zu bremsen, Kurven zu drehen, Raketen und Feindflugzeugen auszuweichen, sowie die angegebenen Ziele in der 3-D-Landschaft zu treffen. Dies wird durch einen besonderen Pfeil in der Cockpitanzeige erleichtert. Dieser Pfeil zeigt immer in die Richtung des nächsten Zieles.

Seid Ihr nach erfolgreicher Mission sicher auf der Basis gelandet, bekommt Ihr Punkte, Orden und eventuell eine Beförderung. Nur mit dem entsprechendem Rang dürft Ihr später in anderen Szenarien fliegen.


Eindrucksvoll: Die Seitenansicht Eures Kampffliegers


Auf der Landkarte lassen sich die Bodenziele aussuchen


Zu Beginn habt Ihr nur auf eine Mission Zugriff


Zukünftige Auszeichnungen zieren diese Schautafel



Mit der Computerversion des Klassikers "F-15 Strike Eagle" hat die NES-Fassung kaum noch etwas zu tun. Wer also eine Supersimulation erwartet, die sich möglichst dicht an der Realität orientiert, wird etwas entäuscht sein. Vielmehr haben sich die Entwickler von Microprose den F-15-Spielautomaten als Vorbild genommen. Hier wie auch in der NES-Version, wird der fliegerische Anspruch zum fetzigen Actionspiel reduziert: Einfach drauflosfliegen und alles abknallen, was sich am Himmel oder am Boden tummelt, heißt die Devise. Die Minimalsimulation macht aber, dank der zahlreichen und abwechslungsreichen Missionen, einen Riesenspaß. Statt extradicke Handbücher zu wälzen, setzt man sich ans Joypad und fliegt eine aufregende Runde. ***MICHAEL HENGST***



Die Anzeigen des Cockpits beschränken sich auf die wesentlichen Informationen


F 15
NES

SPIELETYP:

HERSTELLER: Microprose
TESTVERSION VON: Microprose

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark

70% GRAFIK
45% MUSIK
72% SOUNDEFFEKTE
74% SPIELSPASS

RITTER DES RECHTS

CHIP'N'DALE



Niedlich und nett: für junge NES-Fans zu empfehlen

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte: Diese alte Weisheit trifft auch auf Capcoms neuestes Disney-Spiel zu. Bei dem Titel "Chip'n'Dale — Rescue Rangers" klingelt's selbst beim Zeichentrickexperten noch nicht. Bringt man allerdings Chip und Chap, alias A- und B-Hörnchen ins Spiel, schnackelts gewaltig. Im vorliegenden Modul schlüpft Ihr in die Rolle der beiden putzigen Tierchen und tretet gegen den bösen Al Katzone an.

Solltet Ihr alleine zum Joypad greifen, müßt Ihr Euch zwischen Chip und Chap entscheiden. Ansonsten geht Ihr zu zweit gleichzeitig auf Verbrechenjagd. Das Spielfeld scrollt je nach Level waagrecht oder senkrecht. Im Normalfall hüpft Ihr elegant über die Feinde hinweg. Besonders geschickte Jump'n'Run-Könner heben bereitstehende Kisten oder Äpfel auf und schleudern diese gegen die Schurken. Zu zweit dürft Ihr Euch sogar gegenseitig "auf den Arm nehmen". Weltbewegende Extras tummeln sich nicht in den Levels; lediglich Blumen oder Sterne, die ab einer gewissen Menge jeweils für Zusatzleben stehen, kreuzen Euren Weg.



Wo ist die Abwechslung geblieben? Chip und Chap springen durch nett gezeichnete Level-Landschaften, schalten zwischendurch wurftechnisch ein paar Feinde aus und erfreuen sich schließlich an Endgegnern. Außer zweieinhalb Alibiextras sucht man Ideen oder Gags vergebens. Zugegeben, der Zwei-Spieler-Modus macht Laune und Spaß bringt das Jump'n'Run anfangs auch — für 100 Mark erwarte ich allerdings etwas mehr Dynamik. Chip'n'Dale sollten sich in erster Linie jüngere NES-Besitzer ins Regal stellen, fortgeschrittene Gambler greifen auf kompetentere Module zurück.

MARTIN GAKSCH

CHIP'N'DALE
NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Capcom
TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger
CA.-PREIS: 100 Mark

69% GRAFIK
57% MUSIK
49% SOUNDEFFEKTE
68% SPIELSPASS

MODUL DER TAUSEND TODE

DRAGON'S LAIR



Beinharte Herausforderungen für Ritter Dirk

Da es schwerlich möglich ist, einem NES-Modul Laserdisc-Player samt Bildplatte beizulegen, hat sich das englische Softwarehaus Elite entschlossen, eine etwas umgeänderte Version des Arcade-Klassikers "Dragon's Lair" zu entwickeln. Statt Original-Zeichentrickgrafik stehen nun Pixel-Helden ihren Mann. Ganz lösen wollte sich Elite vom "Try and Error"-Spielprinzip des Automaten allerdings nicht. Mußte man dort jede Szene durch schlichtes Ausprobieren "lösen" und dann auswendig lernen, empfielt sich auch bei der Heimversion ein gutes Gedächtnis. Die hintereinander gereihten Gefahrensituationen sind in den wenigsten Fällen auf Anhieb zu meistern.

Ritter Dirk begibt sich in das Schloss Mordroc Castle, um die liebliche Prinzessin Daphne zu befreien. Bewacht wird das edle Mädchen vom Hausdrachen des bösen Zauberers. Bis Ihr den Feuermagier allerdings zu Gesicht bekommt, warten jede Menge Untonte und anderes Getier auf Dirk. Glücklicherweise kann der mutige Jüngling laufen, sich ducken und Wurfgeschosse schleudern.



Dragon's Lair ist ein ganz schön harter Brocken — eigentlich auch unfair. Beinahe jede Szene muß auswendig gelernt und mit pixelgenauen Aktionen gemeistert werden. Mit Reaktion alleine kommt man nicht sehr weit. Interessanterweise macht genau dies den (leicht perversen) Reiz des Moduls aus. Dragon's Lair pendelt ständig zwischen motivierend und frustrierend, wobei sich nur Profis angesprochen fühlen sollten. Dummerweise gibt's auch kein Paßwort oder ähnliches, so daß man bei jedem Versuch aufs Neue durch bereits bekannte — und damit langweilige — Szenen läuft. Bestenfalls für Hardcore-Gambler.

MARTIN GAKSCH

DRAGON'S LAIR
NES

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Elite
TESTVERSION VON: Yeno

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

68% GRAFIK
50% MUSIK
46% SOUNDEFFEKTE
50% SPIELSPASS

TOTALSCHADEN

ROAD FIGHTER



Diese Grafik verrät mehr als tausend Fahrstunden

Fetzige Autorennen sind bei Videospielern immer in Mode. Spielegigant Konami nahm's zum Anlaß, auf den Urvater des Genres zurückzugreifen und wählt die klassische Darstellungsweise "Direkt von oben". Ihr sitzt diesmal also nicht (wie z.B. bei "Turbo Racing") direkt hinter dem Steuer, sondern quasi auf Wolke 7 und betrachtet die vertikal scrollende Strecke und alle Fahrzeuge aus der Fliegerperspektive. Aus so großer Höhe gibt's natürlich nicht allzuviel zu tun. Ihr könnt nach rechts und links lenken, um anderen Fahrzeugen oder Hindernissen auszuweichen, Gas geben und wieder bremsen. Jeder Bremser, jeder Schleuderer oder Ausrutscher gegen die Streckenbegrenzung kostet Euch in paar Tropfen Sprit. Nur wenn Ihr die herumliegenden Kanister aufsammelt und die Strecken ohne große Patzer durchfahrt, bekommt Ihr die Erlaubnis, ins nächste Rennen zu starten. Dort seht Ihr Euch dann mit ein paar neuen Hindernissen (Ölflecken, Lastern und gefährlichen Verkehrsrowdys) konfrontiert.

na ja

Konamis "neuestes" Actionspiel sieht nicht nur recht erbärmlich aus, es spielt sich auch wie ein Billigautomat aus den frühen Tagen der elektronischen Unterhaltung: Wenn schon auf die technisch einfachste Bildschirmdarstellung (die bewußte "Von oben"-Perspektive) zurückgegriffen wird, dann dürfen's auch ein paar Spielelemente und Gags mehr sein. Doch weder Zwei-Spieler-Modus noch gutes Streckendesign (meist geht's geradeaus), weder intelligente Gegner noch knackige Renngeräusche schafften es in dieses Produkt. Für ein paar Stündchen ist's noch ganz spaßig, danach schalten auch absolute Fans ohne ästhetische Ansprüche angeödet ab. *WINNIE FORSTER*

ROAD FIGHTER
NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Palcom
TESTVERSION VON: Konami

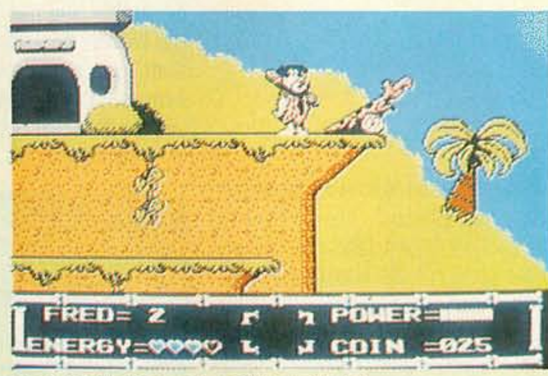
ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: 2 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 90 Mark

31% GRAFIK
17% MUSIK
25% SOUNDEFFEKTE
40% SPIELSPASS

DINOSAURIERDIEBE

THE FLINTSTONES



Wer die Serie mag, sollte zugreifen

Mit einem Verbrechen, das im zwanzigsten Jahrhundert glücklicherweise etwas aus der Mode gekommen ist, wird Fred Feuerstein in seinem NES-Debüt konfrontiert: "The Flintstones" verlieren ihre beiden Haustiere Dino und Hoppy an einen Dinosaurierdieb aus dem 3. Jahrtausend! So macht sich Fred auf den Weg, die Einzelteile einer zerstörten Zeitmaschine einzusammeln und damit in die Zukunft hinterherzufliegen.

Der Bildschirm scrollt dabei von links nach rechts, ab und zu geht es jedoch auch in die Höhe oder in die Tiefe. Mit seiner Keule ist Fred verwachsen – er trägt sie, wohin er auch geht und kann damit jedes Monster aus dem Weg prügeln. Andere Waffen könnt Ihr während der Reise einsammeln. Darüber hinaus kann Fred natürlich hüpfen und sich an Felsvorsprüngen hinaufhangeln. Zahlreiche Extras verhelfen ihm nicht nur zu Lebensenergie und körperlicher Stärke, sondern auch zu Spezialfähigkeiten: Besiegt Fred Hard-Head Harry, den besten Basketballer der Vorzeit, erhält er als Preis einen Reitdinosaurier, Flügel oder eine Taucherausrüstung.

gut

Obwohl die Feuersteins anderen Vorzeige-Jump'n'Runs wie z.B. Mega Man das Wasser nicht ganz reichen können, macht Ihr erstes Videospielabenteuer eine Menge Spaß. Erfreulich sind vor allem die Spielsituationen, denen sich Fred auf seiner Reise gegenübersieht. Es gibt Trampoline und Brücken aus Dinosaurierknochen, Plaudereien mit Neandertalern und steinzeitliche Basketballmatchs. Die Idee mit den verzweifelten Kletterpartien an Felsvorsprüngen sorgt ebenfalls für Aufregung. Die Grafik fängt dabei den Flair der Zeichentrickserie gut ein – auch wenn man auf spektakuläre Optiken vergeblich wartet. *WINNIE FORSTER*

THE FLINTSTONES
NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Taito
TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 100 Mark

66% GRAFIK
57% MUSIK
43% SOUNDEFFEKTE
69% SPIELSPASS

FLAMMENDES INFERNO

SAGAIA

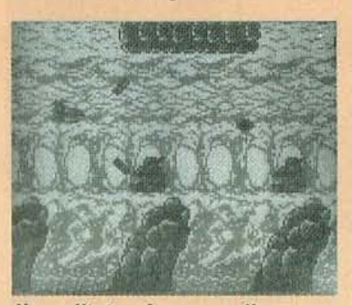
Neben Konamis "Nemesis/ Gradius"-Saga hat sich im Lauf der letzten Jahre eine weitere Ballerspielserie als Klassiker herauskristallisiert. Mitte der achtziger Jahre faszinierte Taito mit dem ungewöhnlichen "Darius"-Spielautomaten selbst die absolten *Cracks:* Der Arcade-Hit wurde tatsächlich auf zwei nebeneinander montierten Monitoren gezockt. Für die zahlreichen Heimversionen stauchte man das Weltraumspektakel natürlich auf Normalmaße zusammen. Mit etwas Verspätung ist nun endlich eine Variante für Game Boy als Japanimport aufgetaucht — allerdings nicht die Umsetzung des Originals, sondern eine Adaption von "Sagaia", der Fortsetzung.

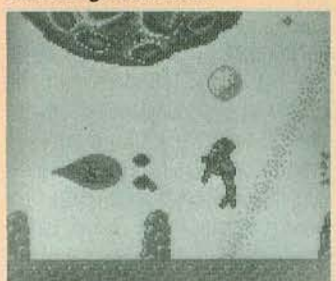
Die Westentaschenballerei entspricht jedoch nicht ganz dem Vorbild. So dürft Ihr nach einem geschafften Level nicht zwischen zwei neuen Abschnitten wählen, sondern werdet gradlinig in die nächste der acht Spielstufen gesetzt. Inhaltlich ist sich Taito dafür treu geblieben. Der Horizontal-Scroller lockt größtenteils mit Grafiken und Feindformationen, die Insider aus den beiden Arcade-Hits kennen. Auch das Extrawaffensystem wurde übernommen. Unterwegs sammelt Ihr schnuffige Kapseln auf, die entweder dem Schutzschild, dem Standardschuß oder den Bomben zugutekommen. Sobald Ihr ein Extra aufgenommen habt, wirkt es sich postwendend auf das Raumschiff aus. Wenn Ihr es allerdings schafft, fünf Kapseln vom gleichen Typ aufzupicken, ohne dazwischen abgeschossen zu werden, erreicht Ihr nicht nur eine neue Qualitätsstufe des jeweiligen Extras. Sogar nach einem eventuellen Raumschiffverlust bleibt Ihr auf diesem Niveau.

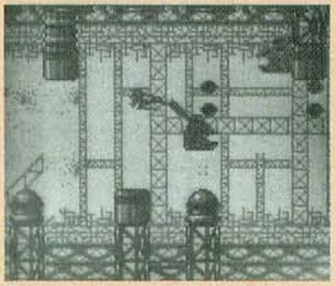
Das zahlt sich vor allem in höheren Levels aus, die mit ganz schön verzwickten Endgegnern aufwarten. Diese sind Darius/Sagaia-typisch meist in Fischform designed.

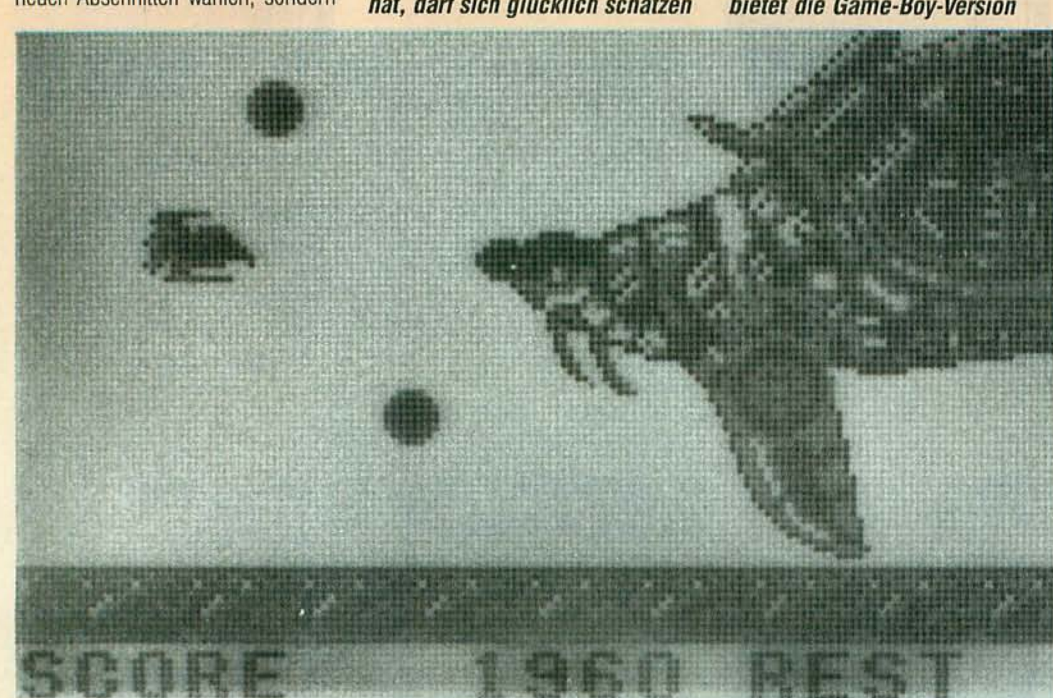


Das Dauerfeuer solltet Ihr unbedingt aktivieren


Ihr solltet aufpassen, die Felsen nicht zu streifen


Wer ein Schutzschild ergattert hat, darf sich glücklich schätzen


Sage und schreibe acht Levels bietet die Game-Boy-Version



Dieser furchterregende Obermotz beschert Ende des zweiten Levels erhebliche Probleme

Super

Nach Taitos enttäuschendem "Elevator Action" zeigt Sagaia eindrucksvoll, was die emsigen Japaner eigentlich drauf haben. Das Modul ist in jeder Hinsicht ein Wonnebrocken. In Sachen Technik dürften selbst die High-End-Entwickler von Konami den Hut ziehen. Trotz Parallax-Scrolling, massig Sprites und gigantischen Obermotzen zeigt sich nicht ein Ruckler; kein Objekt traut sich zu flackern. Dazu gesellen sich eine gut erkennbare und liebevoll gezeichnete Top-Grafik und ein packender Soundtrack. Nicht minder kompetent wurden die Flugbahnen der Aliens ausgetüftelt. Sagaia spielt sich wie ein Traum. Keine unfaire Stelle trübt das faszinierende Actionspiel. Jeder Baller-Freak muß sich dieses phänomenale Feuerwerk an Spielbarkeit, Augen- und Ohrenschmaus zulegen — selbst dann, wenn er schon andere Versionen und die komplette Konami-Actionpalette hat. ***MARTIN GAKSCH***

SAGAIA
GAME BOY

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Taito
TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade

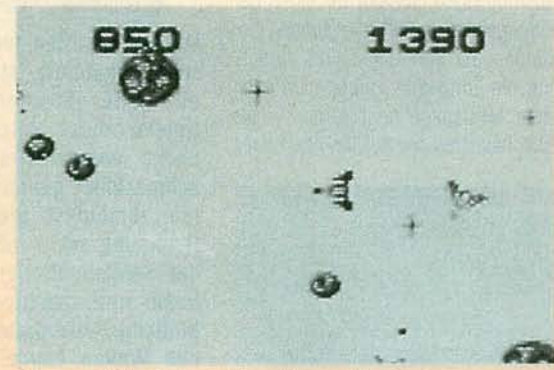
GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

79% GRAFIK
72% MUSIK
54% SOUNDEFFEKTE
83% SPIELSPASS



STEINZEIT

ASTEROIDS



Dieser Oldie hat noch'ne Menge Schwung.

Als "Asteroids" in die Spielhallen kam, gab's noch kein "Pac-Man" und kein "Mario", keinen "Donkey Kong" und kein "Dragon's Lair". Da das Spiel um ein herumtrudelndes Raumschiff inmitten riesiger Gesteinsbrocken, jedoch die Bezeichnung "einfach, aber genial" verdient, hielt es Accolade auch nach über zehn Jahren noch für konsolentauglich. Ihr seid ein einsamer Weltraum-Captain und könnt in vier Richtungen fliegen (der Bildschirm scrollt nicht; alles was links verschwindet taucht rechts wieder auf), ballern und Euch mittels der B-Taste an eine andere Stelle beamen. Die Gesteinsbrocken kommen je nach Level und Schwierigkeitsgrad in jeder Häufung, vom handlichen Dreierpaket bis zur regelrechten Lawine. Beballert Ihr einen der Asteroiden, spaltet er sich in zwei kleinere Teile. Erst nach drei Treffern ist auch der mikroskopisch kleine Rest vom Schirm verschwunden.



Sieht man von der veränderten Grafikdarstellung ab, präsentiert sich Asteroids als präzise Umsetzung des Oldies. Selbst das Ufo im 60er-Jahre-Look durchkreuzt ab und zu ballernd die Spielfläche. Den tückischen Trägheitseffekt der Steuerung und die stoisch-phantasielosen Bahnen der Asteroiden werden Fans ebenfalls schnell wiedererkennen. Auf der anderen Seite ist Asteroids auch ideal für den Videospielneuling, der sich binnen Sekunden eingespielt hat — nur die geringe Abwechslung könnte den Wunsch nach Gehaltvollerem wecken. Mir haben jedoch die beiden entsprechenden Zwei-Spieler-Modi über den Monotonie-Malus hinweggeholfen.

WINNFRIED FORSTER

ASTEROIDS
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Accolade
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: High-Score-Liste, 3 Schwierigkeitsgrade, 3 Spielvarianten

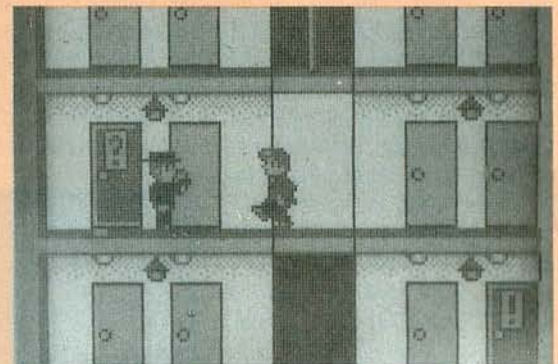
GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 60 Mark

31% GRAFIK
17% MUSIK
11% SOUNDEFFEKTE

68% SPIELSPASS

MUNTER RAUF UND RUNTER

ELEVATOR ACTION



Hinter den Türen lauern zuweilen Extrawaffen

James Bond darf in den Ruhestand: Ein neuer Superagent betritt die Showbühne. Als Nr. 17 (Codename "Otto") macht Ihr Euch auf, eine Diskette mit wertvollen Informationen über eine Terrororganisation zu beschaffen. Zu diesem Zweck durchkämmt Ihr einige Hochhäuser, in denen bemantelte Großstadtganoven lauern. In den einzelnen Stockwerken, die meist mit Aufzügen und Treppen verbunden sind, müßt Ihr in jede Menge Zimmer reinschnuppern, um Beweismaterial und Waffen sicherzustellen. Anfangs seid Ihr mit einer simplen Pistole bewaffnet, später gesellen sich ein normales Gewehr, ein Maschinengewehr und Granaten hinzu. Die Gegner wehren sich natürlich auch und ballern munter drauflos. Des weiteren solltet Ihr auf Wachhunde, Roboter und Alarmsensoren achten – ein gut getimter Sprung erspart oft viel Ärger.

gehtso

Fachleute haben's schon gemerkt: "Elevator Action" war vor einem knappen Jahrzehnt in den Spielhallen ein beliebter Automat. Die Game-Boy-Umsetzung der Action/Geschicklichkeits-Mixtur enttäuscht zwar nicht auf ganzer Linie, wirkt aber etwas lieblos. Grafik und Musik sind halbwegs schlapp und der Spielablauf hält im Gegensatz zu "Q*Bert" (ein weiterer Oldie in schwarzweißer Neuauflage) mit heutigen Maßstäben nicht ganz mit. Man spielt Elevator Action zwar ab und zu ganz gerne, aber fesseln oder gar langfristig motivieren kann das Modul nicht. Dafür ist die Grundidee zu einfältig und einige spielerische Mängel nagen zusätzlich an der Qualität. Kein Fehlkauf, aber auch nicht mehr als ein durchschnittliches, unspektakuläres "Jump'n'Baller".

MARTIN GAKSCH

ELEVATOR ACTION
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Taito
TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

42% GRAFIK
28% MUSIK
24% SOUNDEFFEKTE

44% SPIELSPASS



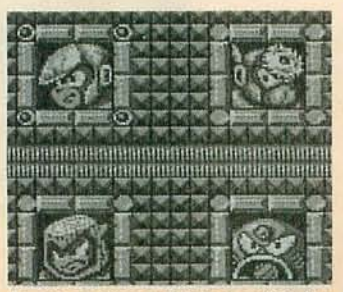
ROBOTERQUÄLEREI

MEGA MAN 2

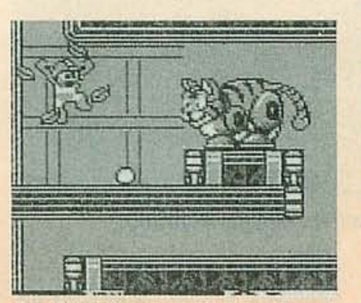
Capcoms Helden sind die Videospielprotagonisten mit dem gefährlichsten Job: Kultspiele wie "Ghosts'n'Ghouls" oder "Mega Man" starren nur so vor pixelpräzisen Todesfallen, rasend schnellen Geschossen und gemeinen Monstern. Wer Mega Mans erstes Game-Boy-Abenteuer "Rockman World" erfolgreich durchspielt hat, weiß warum's im *VIDEO-GAMES*-Wertungskasten die Rubrik "Geeignet für:" gibt — an diesem Modul wären "Anfänger" jämmerlich gescheitert. Gleich vorneweg: Auch die Fortsetzung ist hauptsächlich auf Jump'n'Run-Profis mit längerer Game-Boy-Erfahrung zugeschnitten.

Um seinen Erzfeind Dr. Willy aufs Kreuz zu legen, muß der putzige Roboterheld Mega Man diesmal mindestens acht Levels durchlaufen und acht furchterregend niedliche Endgegner aufs Kreuz legen. Alle Welten scrollen in alle Richtungen — Mega Man selbst kann laufen, springen, Leitern erklettern und auf den Plattformen entlangschlittern. Verschiedene Spezialfeuerwaffen (eine für jeden besiegten Obermotz) können von ihm gefunden werden. Über die Pausetaste gelangt man während des Spiels in ein Menü, das alle Waffen sowie den Munitionsvorrat anzeigt und eine Neubelegung des (feuernden) rechten Arms erlaubt. Neben herumliegenden Extras, die Lebensenergie und Munition auffrischen, sucht Mega Man auch nach verlorengegangenen "Rush"-Adaptern. Mit ihnen kann der Held einen mechanischen Schoßhund herbeipfeifen. Rush ist ein Vorzeige-Wau-Wau, der sich auf Wunsch in ein U-Boot, ein Trampolin oder einen Jet verwandelt.

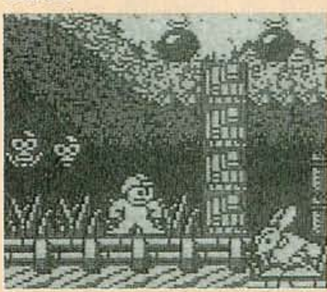
Auf den Inhalt der einzelnen Welten braucht hier nicht näher eingegangen zu werden: Altbekannte Tricks und Gefahren wurden durch neue Fallen und Todesmechanismen ergänzt und neu arrangiert. Dazu flattern, rennen und hüpfen Feinde in allen Größen und Ausführungen; schießt Ihr einen der Plagegeister ab, kehrt er binnen Sekunden auf den Bildschirm zurück. Nur die Endgegner geben sich nach einer Niederlage geschlagen — bis zum nächsten Mega-Man-Abenteuer.



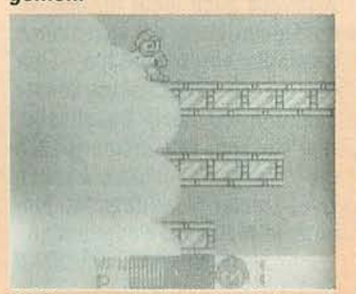
In einer dieser Welten müßt Ihr starten



Die Mittelgegner sind groß und gemein



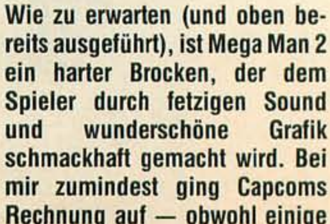
Mega Man, der Draufgänger in der Niedlichliga



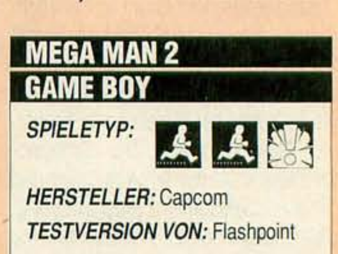
Wolken verdecken die Sicht auf den sympathischen Helden



Grafisch und inhaltlich präsentiert sich jede Welt in einem anderen Thema



Wie zu erwarten (und oben bereits ausgeführt), ist Mega Man 2 ein harter Brocken, der dem Spieler durch fetzigen Sound und wunderschöne Grafik schmackhaft gemacht wird. Bei mir zumindest ging Capcoms Rechnung auf — obwohl einige der Spielsituationen fast schon unfair sind, machte mir die vorbildliche Präsentation der einzelnen Welten Laune. Die Fallen sind teils so originell, daß man den Ärger über Energieverlust schnell verdaut. Es gibt Riesenmagneten, Laufbänder und Minilifte, Ihr wandelt hinter den Wolken und durch verhexte Wälder. Auch Rush, Mega Man's neuer Begleiter, ist eine gute Idee, die nur im Ansatz aus Segas "Shadow Dancer" übernommen wurde. Profis haben deshalb keine Wahl: Schlagt Dr. Willy, bevor es Euer ärgster Feind (oder bester Freund) tut. *WINNIE FORSTER*



MEGA MAN 2
GAME BOY

SPIELETYP:

HERSTELLER: Capcom
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Paßwort, Levelanwahl

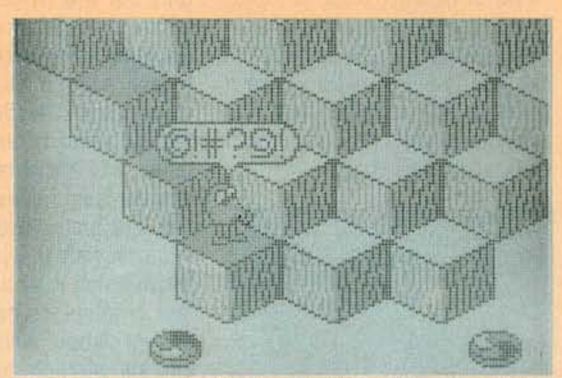
GEEIGNET FÜR: Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

75%
GRAFIK
66%
MUSIK
57%
SOUNDEFFEKTE
77% SPIELSPASS



DER BERT IST'S WERT

Q * BERT



Eine faszinierende, leicht getunte Version des Oldies

Ein Klassiker kehrt zurück: Das knuddelige Rüsseltier "Q*Bert" erhüpfte sich Anfang der achtziger Jahre einen festen Platz in den Arcade- und Videospiele-Charts. Er wurde in einem Atemzug mit "Pac-Man", "Defender" und "Frogger" genannt. Dank Jaleco springt Q*Bert nun erneut von Plattform zu Plattform und färbt so die einzelnen Stufen ein. Ist das Spielfeld komplett coloriert, hat Q*Bert den nächsten Abschnitt erreicht. Bei der Arbeit stören diverse Gegner, die beispielsweise die Färbungen rückgängig machen oder Euch auf Hüpf und Sprung folgen. Berührungen solltet Ihr logischerweise vermeiden. An den Seiten tummeln sich öfters Aufzüge, die Euch wieder nach oben transportieren. Mit diesem Hilfsmittel könnt Ihr die Schurken sogar zum tödlichen Sprung in den Abgrund animieren. Ein Level besteht meist aus mehreren Abschnitten, die Euch unterschiedliche Formen zum Anfärben vorgeben. Die ursprüngliche Pyramide wechselt mit anderen Bauten durch.



Extras? Nö. Hifi-Stereosound? Wozu. 256-Farben-Parallax-Scrolling? Schon gar nicht. Q*Bert lebt schlicht und einfach von der faszinierend simplen Grundidee, die sich auch in der Spieleneuzeit hervorragend macht. Ich war schon immer ein riesen Fan des Originals und bin von der fantastischen Game-Boy-Umsetzung hingerissen. Nicht nur die liebevolle Aufmachung beweist, daß der Programmierer seine Arbeit mit Liebe verrichtet hat. Die Spielbarkeit ist exzellent, das Scrolling ausgezeichnet und das Drumherum sympathisch. Wer den Oldie mag, muß zugreifen; Spiele-Youngsters mit Hang zu einfachen, aber unterhaltsamen Geschicklichkeitsspielen hüpfen mit. ***MARTIN GAKSCH***

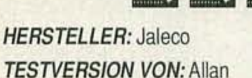
Q*BERT
GAME BOY

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Jaleco
TESTVERSION VON: Allan

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, High-Score-Liste, 2 Steuervarianten

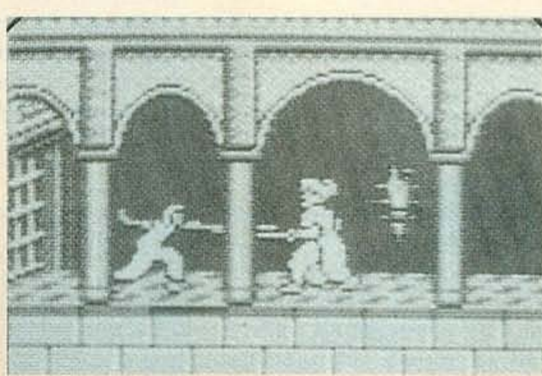
GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 60 Mark



52% GRAFIK
56% MUSIK
47% SOUNDEFFEKTE
64% SPIELSPASS

PRINZENROLLE

PRINCE OF PERSIA



Märchenprinz und Game Boy: eine gute Kombination

Während der Sultan von Persien in fernen Gefilden mit Kriegen und Grenzscharmützeln voll ausgelastet ist, hat dessen böser Wesir Jaffar die Macht an sich gerissen. Schnell hatte der Tyrann die friedliebenden Menschen aller Provinzen seiner erbarmungslosen Herrschaft unterworfen.

Ein Hindernis steht noch zwischen Jaffar und dem Thron: Ein Abenteurer aus fernem Lande begab sich einst nach Persien, verliebte sich dort in die bezaubernde Tochter des Sultans und wanderte dafür prompt in den tiefsten Kerker. Doch der Jüngling bleibt nicht untätig und macht sich mit einem gefundenen Schwert auf, den riesigen, labyrinthähnlichen Kerker zu erkunden, die Schergen des Tyrannen aus dem Weg zu räumen und schließlich mit Jaffar persönlich abzurechnen.

Dank seines geschulten Körpers kann der Held rennen, über Falltüren oder Abgründe springen und Mauern erklettern. Ab und zu trifft er auf Palastwachen, die im Schwertkampf zu besiegen sind. Außerdem stehen Zaubertränke herum — einige helfen, andere vergiften.

gut

Der Prinz aus Persien machte auf populären Computersystemen mit seiner geschmeidigen Animation von sich reden. Die mannigfaltigen Bewegungssequenzen sind auch auf dem Game Boy gelungen — dafür wurde die Musik vergessen. In Sachen Spielspaß jedoch, ist "Prince of Persia" ein Vertreter der Oberklasse. Wer einmal die Koordination der Bewegungen verinnerlicht hat, dem gefällt der rätsellastige Ausflug in die Dungeons. Von unfairen Stellen und dem hohen Schwierigkeitsgrad darf man sich jedoch nicht in Aufregung versetzen lassen. ***ANDREAS KNAUF***

PRINCE OF PERSIA
GAME BOY

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Virgin/Mindscape
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort, fünfsprachig

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

70% GRAFIK
27% MUSIK
20% SOUNDEFFEKTE
68% SPIELSPASS

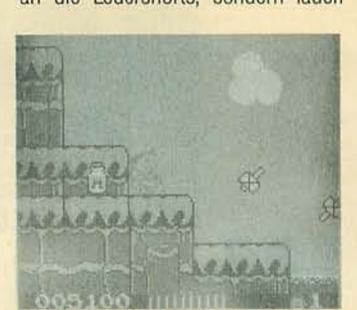
HANDLICHES VON HUDSON

ADVENTURE ISLAND

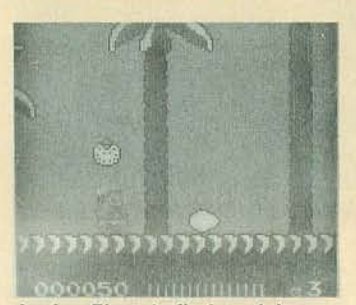
Mit geballter Macht schlägt "Wonderboy"-Sprößling Master Higgins in dieser *VIDEO GAMES* zu. Wer schon ein bißchen im Heft geblättert hat, dürfte bereits auf die NES- und Super-Famicom-Versionen gestoßen sein. Das vorliegende Geschicklichkeitsspiel orientiert sich konzeptionell an "Adventure Island 2" auf dem NES. Euer Abenteuertrip ist auf acht Inseln verteilt, die jeweils mehrere Abschnitte bereithalten.

Auf der Suche nach Obst, ohne das sein Energievorrat erbärmlich abnimmt, hüpft sich Higgins durch die horizontal und vertikal scrollenden Szenarios. Anfangs steht er noch ziemlich wehrlos da. Kaum trifft er allerdings auf das erste Ei (ist hier gleichbedeutend mit einem Extra), wird er mit einer Wurfaxt ausgestattet. Der nächste Schritt zur vollkommenen Ausstattung ist meist ein Skateboard, auf das sich Higgnis behende schwingt und eine ordentliche Geschwindigkeit vorlegt. Besonderes Augenmerk solltet Ihr allerdings auf vier putzige Saurier lenken, die ebenfalls aus den Extraeiern schlüpfen. Die Urviecher wollen Euch nicht etwa an die Ledershorts, sondern laden Euch zu einer Reitpartie ein. Je nach Saurier dürft Ihr nun zusätzlich mit dem Schwanz zuschlagen, Feuer speien, in die Lüfte abheben und durch Gewässer schwimmen.

Die einzelnen Levels sind natürlich auf die Fähigkeiten Eurer Begleiter zugeschnitten und führen durch Lavagegenden, feuchte Abschnitte, Höhlen und viele andere Szenarios. Wer fleißig mit seinen Äxten umherschmeißt, der entdeckt das ein oder andere versteckte Ei, das Euch entweder zusätzliche Extras bringt oder einen Bonus-Level offenbahrt. Müßig zu erwähnen, daß jede Insel mit einem würdigen Obermotz abgeschlossen wird, der absolut keine gute Laune hat und sich an Euch abreagieren will.



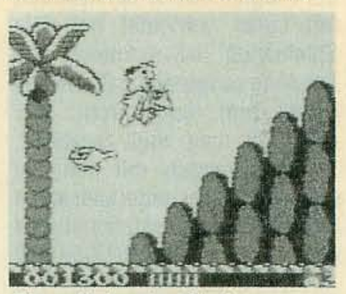
Links tummelt sich ein Extra, rechts lockt Obst.



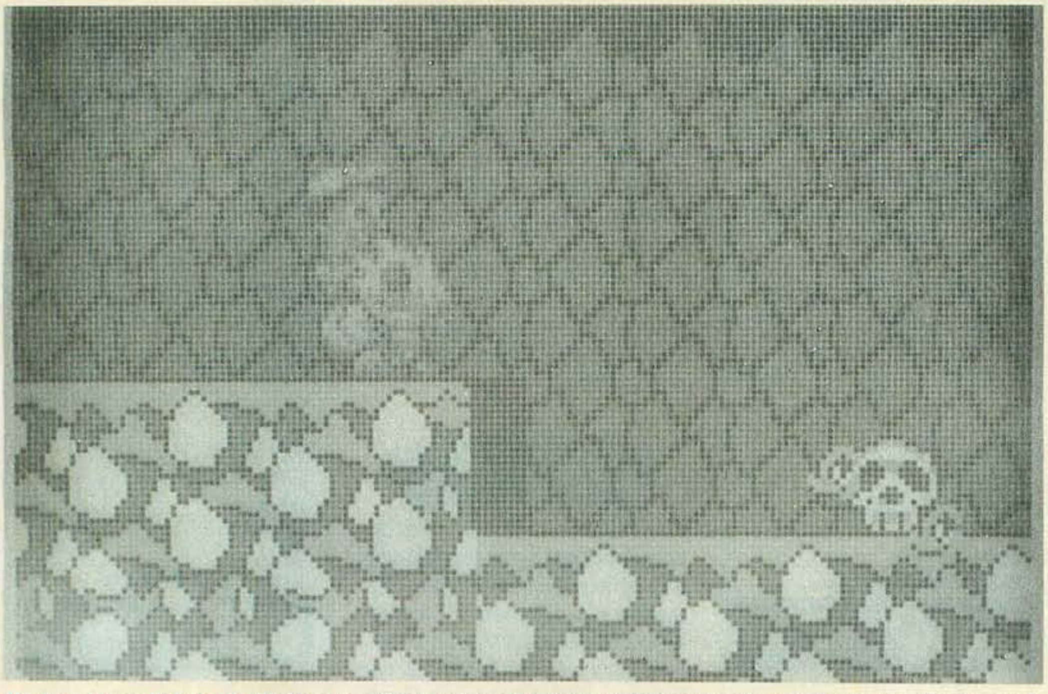
In den Eiern befinden sich zumeist schmackhafte Extras



Gesammelte Extras dürft Ihr zu Levelbeginn anwählen



Die acht Inseln offenbaren wiederum mehrere Spielstufen



Die Levels scrollen in alle Richtungen: Die Landschaft schiebt sich dabei sanft und fließend an Euch vorbei.



Der Großangriff von Master Higgins auf die Nintendo-Systeme wurde mit der Game-Boy-Version erfolgreich abgeschlossen. Spielerisch pendelt sich das Unterwegsmodul zwischen der netten Super-Famicom- und der exzellenten NES-Variante ein. Das Abenteuer fängt relativ leicht an, so daß die erste Insel von jedermann bewältigt wird. Dummerweise spielt man an einer Insel fast zu lange, so daß Profis verdammt lange warten müssen, ehe sie wirklich gefordert sind. Die Levels sind für mein Empfinden zu sehr gestreckt. So kann Adventure Island zwar von sich behaupten, ein extrem "langes" Spiel zu sein, aber mir wäre eine komprimiertere Version lieber. Die Zeit, die vergeht, von einem spielerischen Höhepunkt zum anderen zu kommen, ist mir zu lang. Eine Level-Anwahl wäre hier sehr willkommen. Trotzdem ist Adventure Island ein kompetenter Geschicklichkeitstest, der vor allem, aber nicht nur Einsteiger fesselt. ***MARTIN GAKSCH***

ADVENTURE ISLAND
GAME BOY

SPIELETYP:

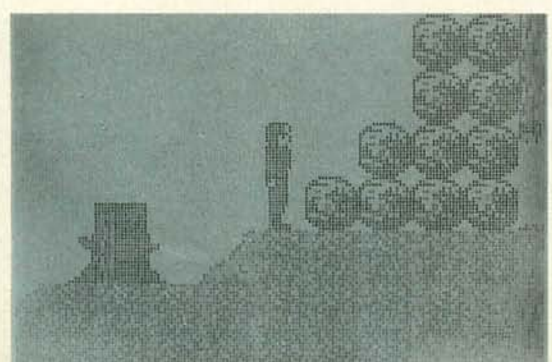


HERSTELLER: Hudson
TESTVERSION VON: Flashpoint
ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue
GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

69% GRAFIK
67% MUSIK
60% SOUNDEFFEKTE
71% SPIELSPASS

FAMILIENGRUFT

ADDAMS FAMILY



Statt Grusel nur Gewusel — ewig gleiche Feinde

Im Kino kann man sich zur Zeit von der Harmlosig- und Freundlichkeit des Addams-Clans unschwer überzeugen. Nicht ganz so harmlos ist hingegen der Anwalt der Addams, der seiner Klientel glatt das Haus unter den Füßen wegpfändet. Nicht nur das, er hat auch noch alle Familienmitglieder im Haus eingesperrt und unter Bewachung von Monstern gestellt. Lediglich Gomez, Familienvater und Herr des Hauses, ist noch frei und startet eine Rettungsaktion.

"The Addams Family" ist ein Jump'n'Run, bei dem Ihr Gomez durch 14 Levels steuern müßt. Die meisten davon repräsentieren Gänge der Addams-Villa, aber Ihr besucht unter anderem einen Friedhof, das Spielzeugland und einen (ziemlich großen) Kühlschrank. Extras dürfen nicht fehlen: Mit speziellen Zaubertränken verwandelt sich Gomez in einen Werwolf, ein Unterwassermonster oder andere nützliche Gestalten.

na ja

The Addams Familiy ist eines jener Module, bei denen man sich fragt: "Haben die Programmierer das selber mal gespielt?" Technisch gut, klingt's auf dem Papier auch noch ganz interessant — spielerisch hat man's jedoch total verbockt. Gomez steuert sich träge, das "Schießen" ist viel zu langsam, die Monster hingegen fliegen stets einen solch gemeinen Zick-Zack-Kurs, daß fatale Berührungen nicht zu vermeiden sind. Dann gibt's noch Fallen auf dem Boden, die man nicht sieht. Zumindest das haben die Programmierer auch bemerkt und spendieren zum Ausgleich besonders viel Lebensenergie und ganze sechs Leben. Mit guter Steuerung, ein bißchen mehr Freude beim Level-Design und neuen Monsterroutinen wär's nett, aber so?

BORIS SCHNEIDER

THE ADDAMS FAMILY
GAME BOY

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Ocean
TESTVERSION VON: CWM

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: –

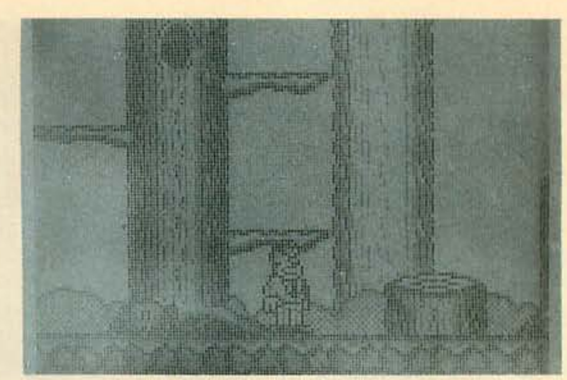
GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

62% GRAFIK
50% MUSIK
44% SOUNDEFFEKTE

56% SPIELSPASS

KETCHUP WARS

KILLER TOMATOES



Let's Ketchup! Killertomaten bedrohen die Welt.

Die Killertomaten spielten die Hauptrolle eines unsagbar schlechten Kinofilms, der Kultstatus erreichte. In diesem Machwerk rächen sich riesige Tomaten für zweihundert Jahre Ketchup-Zubereitung und rollen alles platt. Ein amerikanischer Fernsehsender verarbeitete diese Story aus akutem Ideenmangel zu einer Kinder-Zeichentrickserie — das Game-Boy-Modul ist mittlerweile ebenso eingetrudelt.

Ihr übernehmt die Rolle von Tomatenkiller Wilbur Finletter, der sich Level für Level gegen die roten Horden durchsetzen muß. Große Tomaten können per Tritt, Schlag oder Speerwurf erledigt werden. Meistens kullern dann zwei Minitomaten durch die Gegend, die Wilbur aufsammeln sollte, denn für 100 Einheiten des Gemüses gibt es ein weiteres Bildschirmleben. An Extras wurde nicht gespart: Skateboards, Fallschirme oder kurzzeitige Unverwundbarkeit warten neben Bonuspunkten an vielen versteckten Ecken. Da es sich bei "Attack of the Killer Tomatoes" um ein Jump'n'Run handelt, spielt Springen eine besondere Rolle und viele der herumliegenden Gegenstände (Äste, Fahnenstangen oder Markisen) entpuppen sich als Trampoline.

gut

Schlechter Film, nettes Modul. Obwohl die Grafik nicht "State-of-the-Art" ist, wissen die Killertomaten zu gefallen. Die Animation ist flüssig, alles ist auf dem verwaschenen Game-Boy-Bildschirm gut zu erkennen, und die gefräßigen Tomaten sehen wirklich witzig aus. Versteckte Extras und abwechslungsreiche Spielelemente machen das Modul zwar zu keinem Mario-Killer, aber zu vergnüglicher Game-Boy-Unterhaltung. Trotz der unendlichen Continues werdet Ihr jedoch ein Paßwortsystem schmerzlich vermissen.

BORIS SCHNEIDER

KILLER TOMATOES
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: THQ
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

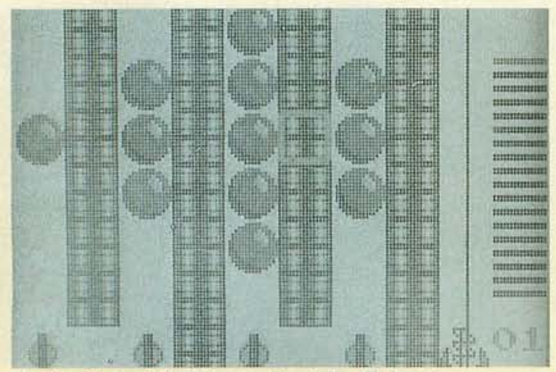
GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

53% GRAFIK
48% MUSIK
44% SOUNDEFFEKTE

64% SPIELSPASS

SPIEGLEIN, SPIEGLEIN

BRAIN BENDER



Es zischt der Strahl, es rotiert der Spiegel

Die 120 Levels von "Brain Bender" geben reichlich Gelegenheit, sein "Hirn zu verrenken" (so in etwa könnte man den Titel übersetzen). Es geht darum, einen Laserstrahl mit Hilfe von Spiegeln in ein Ziel zu lenken. Doch vor dem Ziel ist dummerweise ein Hindernis, das erst verschwindet, wenn alle Luftballons auf dem Spielfeld mit dem Laser zerstört wurden. Der Laser ist fest montiert und läßt sich nicht direkt steuern. Den ständig sichtbaren Laserstrahl könnt Ihr nur mit Spiegeln ablenken, die sich strategisch günstig verteilt in den Levels befinden. Dazu steuert Ihr ein kleines Rechteck über den Bildschirm; wenn dieses über einem Spiegel steht, könnt Ihr mit den Knöpfen A und B diesen Spiegel im oder gegen den Uhrzeigersinn drehen. Nach dem guten alten Gesetz "Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel" läßt sich der Laser nun in die entlegensten Ecken steuern. Unterwegs stößt der Strahl auf Hindernisse: Polarisatoren lassen ihn nur in eine Richtung durch, Schalter und Teleporter sorgen für angestrengtes Puzzlen. Nach zehn Levels gibt es ein Paßwort.



Man merkt schnell, daß dieses Modul nicht von pfiffigen Japanern programmiert wurde. An allen Ecken und Kanten fehlt der letzte Schliff: Der Cursor steuert sich langsam und schlecht, die Grafik ist zu fuzzelig, das Zeitlimit viel zu knapp für Einsteiger. Die Folge: Bis man endlich mal die ersten zehn Levels geschafft hat, vergehen viele frustrierende Versuche. Man weiß wie ein Level zu lösen ist und schafft es dank Steuerung und Hektik doch nicht. Schade um die gute Spielidee, die genügend Potential für ein fesselndes Denkspiel hat. So bleibt Brain Bender ein durchschnittliches Grübelmodul, das schludrig in Szene gesetzt wurde.

BORIS SCHNEIDER

BRAIN BENDER
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Electrobrain
TESTVERSION VON: Gremlin

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade, Levelanwahl

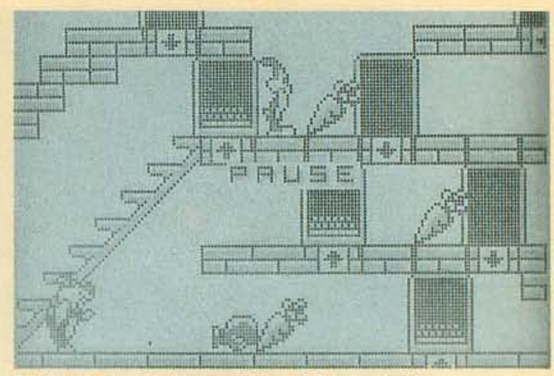
GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

48% GRAFIK
36% MUSIK
27% SOUNDEFFEKTE

54% SPIELSPASS

VON MAUS ZU HASE

BUGS BUNNY



Mein Name ist Hase, ich weiß von nichts

Game-Boy-Fans der ersten Stunde, die japanische Importmodule besitzen, sich aber zwischendurch was Deutsches gönnen und gerade "The Bugs Bunny Crazy Castle" gekauft haben, werden stutzen. Kenn' ich das nicht schon? Richtig, Bugs Bunny ist in Japan als "Micky Maus" erschienen. Für den deutschen Markt wurde Micky kurzerhand zum Vorzeigehäschen.

Bugs muß sich durch 60 Level zu seiner Angebeteten Honey durchschlagen, wobei er von seinen "Freunden" Duffy Duck, Kater Sylvester und Co. verfolgt wird. Die Levels sind mehrere Bildschirme breit oder hoch und scrollen entsprechend nach links, rechts, oben und unten. Rohre und Türen sind Abkürzungen, mit denen man Verfolgern flink ein Schnippchen schlagen kann. Extras dürfen auch nicht fehlen: Ein Becher Möhrensaft macht Bugs für die Verfolger unsichtbar, ein aufgesammelter Boxhandschuh kann als einmaliger Schuß eingesetzt werden. In bester Cartoon-Manier stehen noch Safes, Kisten und 10-Tonnen-Gewichte herum, die Bugs verschiebt und unter ihm laufenden Verfolgern auf den Kopf fallen läßt.

gut

Diesem Modul sieht man an, daß es schon Anfang 1990 als Micky Mouse in Japan erschien. Verglichen mit moderneren Spielen ruckelt das Scrolling beträchtlich. Grafisch ist das Ganze schlicht, dadurch aber enorm übersichtlich und nicht nur unter einer Halogenlampe spielbar. Der Spielspaß wurde bei der Verwandlungskur nicht angetastet. Sanft steigt der Schwierigkeitsgrad und Anfängern wie Profis sind Erfolge gegönnt. Für kurzweilige Zwischendurchunterhaltung ist Bugs Bunny perfekt geeignet. Ein einfaches Spielkonzept, das kompetent zubereitet wurde.

BORIS SCHNEIDER

BUGS BUNNY
GAME BOY

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Kemco
TESTVERSION VON: Mitsui

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort

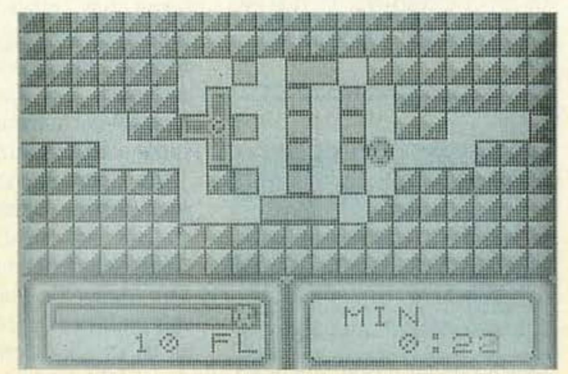
GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

53% GRAFIK
55% MUSIK
31% SOUNDEFFEKTE

69% SPIELSPASS

TOMATOFFEL

A-MAZING TATER



Gemüse-Mutation: Aus Tomate wird Kartoffel.

Man kennt das Spielchen: Modul (Film, Buch, etc.) kommt raus, ist wahnsinnig erfolgreich und sofort naht ein zweiter Teil. Der Hersteller tut natürlich alles, um den Kunden auf den Fortsetzungscharakter hinzuweisen. Und was macht Atlus, Hersteller des grandiosen Denkspiels "Kwirk", das in Deutschland über Acclaim erhältlich ist? Deren Fortsetzung heißt "A-mazing Tater". Aus der coolen Tomate Kwirk ist jetzt die Kartoffel Tater (im Spiel auch Spud genannt) geworden. Die Aufgabe ist dieselbe: Durch Labyrinthe zum Ausgang hetzen, was nur durch Umstellen von Kisten und Drehtüren gelingt und schon bald in verzwickte Puzzles ausartet.

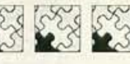
Auf Euch warten ein Lernmodus, sowie viermal zehn normale Levels, nach Schwierigkeit sortiert. Als dritten Modus kann man auf Zeit ein zufällig ausgewähltes Level durchspielen (sogar gegeneinander mit Link-Kabel). Schließlich gibt's zwei Sätze mit kniffligen Levels, die durch eine Rahmenhandlung verbunden sind.



Kwirk gehört zu meinen Lieblingsmodulen, und A-mazing Tater ist nicht nur eine gute Fortsetzung in bezug auf die neuen Levels. Auch die zusätzlichen Features und die Story-Abschnitte bringen neuen Schwung in ein Spiel. Dank an die Programmierer, die weiter an dem Konzept gearbeitet haben. Wer Kwirk noch nicht kennt, wird ein grandioses Puzzle-Spiel der Sorte "Nur noch eine Minute" entdecken. Von kindisch einfachen, bis zu superknackigen Rätseln ist das gesamte Spektrum der Schwierigkeitsgrade vertreten. Die Grafik ist zweckmäßig, die Menüs logisch, die Musik mitreißend. Wer Kwirk (auch als "Puzzleboy" bekannt) mochte, muß dieses hier einfach haben.

BORIS SCHNEIDER

A-MAZING TATER
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Atlus
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: High-Score-Liste, Paßwort, Levelanwahl, 4 Spielvarianten

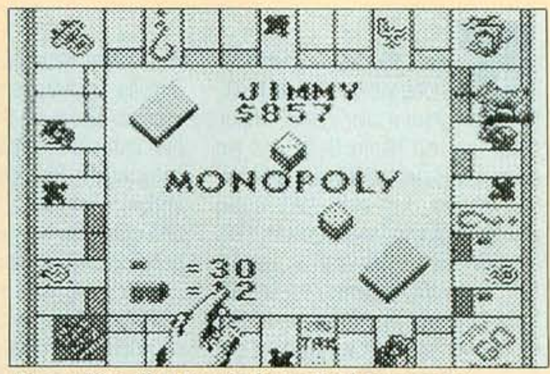
GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

36% GRAFIK
75% MUSIK
44% SOUNDEFFEKTE
83% SPIELSPASS

VIDEO GAMES CLASSIC

EINE HANDVOLL DOLLARS

MONOPOLY



Dieser Klassiker wurde fantastisch umgesetzt

Neben dem hierzulande umstrittenen "Diplomacy" ist "Monopoly" das bekannteste Brettspiel des amerikanischen Giganten Parker. Das fröhliche Gewürfel um Immobilenkauf, Steuerzahlungen und unverhoffte Gefängnisbesuche ist seit über 50 Jahren ideal für langweilige Familienabende und verregnete Sonntage. Auf dem Winzbildschirm des Game Boys kann man sich das Kapitalistenkultspiel nur schwer vorstellen — Parker selbst ging das Risiko jedoch ein und kehrt mit einer getreuen Monopoly-Übertragung auf den Videospielmarkt zurück.

Ein bis vier Jungunternehmer können gegeneinander antreten. Jede Spielfigur erhält zu Beginn ein Porträt, einen Namen und einen Spielstein. Danach wird gewürfelt und die Spielfiguren bewegen sich abwechselnd über eine Gesamtansicht des Bretts; bei besonderen Ereignissen zoomt die Darstellung auf das entsprechende Feld, und die Handlung wird grafisch dargestellt. Auch für die Folgen der Ereigniskarten gibt's kleine Animationen — übrigens sind alle Karten der Originalversion ins Spiel eingebaut. Über Menü- und Statusbildschirme könnt Ihr darüber hinaus alle erdenklichen Daten abrufen.



Wozu Monopoly auf dem Game Boy, wenn man's auch auf einem schmucken Spielbrett erleben kann? Diese Frage drängte sich mir auf — und verschwand nach ein paar durchgespielten Stündchen. Monopoly ist beinahe ideal umgesetzt: Eine geschickte Benutzerführung, niedliche Animationen und alle Grundzüge des Originals machen die Game-Boy-Variante zum optimalen Begleiter bei Zugfahrten und in langweiligen Schulstunden. Außerdem kann man's alleine gegen drei Game-Boy-Gegner spielen das macht sogar Spaß!

WINNIE FORSTER

MONOPOLY
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Parker
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 4
FEATURES: 2 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

61% GRAFIK
18% MUSIK
23% SOUNDEFFEKTE
80% SPIELSPASS



KILL A HAPPY FACE

FACEBALL 2000

Kennt Ihr das – nach Meinung vieler – beste Multispielerprogramm aller Zeiten? "Midimaze" ist sein Name. Sollte jetzt ein Konsolenkenner ratlos mit den Schultern zucken, hat das einen guten Grund: dieser Klassiker von Xanth F/X erschien nur für den Atari ST, da dieser serienmäßig mit einer Midi-Schnittstelle ausgerüstet ist. Bis zu 16 STs können vernetzt werden. Sich mit gut einem Dutzend anderer Besessener gleichzeitig in einem 3-D-Labyrinth zu balgen, ist einfach das höchste aller Gefühle.

Zumindest für die Game-Boy-Besitzer sind die Zeiten des Darbens und Wartens vorbei: "Faceball 2000" ist die offizielle Umsetzung des beschriebenen Klassikers und unterstützt den Vier-Spieler-Adapter.

Zuerst wählt Ihr zwischen Cyberspace und Arena. Cyberspace fordert Euch mit über 70 Spielstufen, die nacheinander bewältigt werden müssen. Erst wenn Ihr den blinkenden Ausgang gefunden habt, erhaltet Ihr Zugang zum nächsten Level. Im Arenamodus erwarten Euch 15 verschiedene Szenarien, die mit bis zu acht der sogenannten Smiloids und bis zu vier Mitspielern bevölkert werden können. Gewinner ist, wer zuerst zehn Abschüsse auf seinem Konto hat. Sind alle Optionen nach Eurem Geschmack modifiziert, geht's los.

Auf dem Bildschirm erscheint ein typisches 3-D-Strichlabyrinth, dessen Wände sich fließend vorbeibewegen. Steuert Ihr zurück, gleitet Ihr rückwärts. Links-/Rechts-Steuern dreht Euch in die entsprechende Richtung. Knopf A feuert einen Schuß ab, der geradlinig den Gang entlangzischt. Die B-Taste sammelt Extrabehälter ein. Schließlich beglückt uns "Select" mit einer Übersichtskarte.

Am besten wählt Ihr zuerst eine Arena ohne Smiloids, um etwas Fahrgefühl zu entwickeln. Die Smiloids sind die bösen Grinsgesichter, die, wie Ihr selbst, durch die Gänge schweben (oder hopsen) und Euch an den Kragen wollen. Insgesamt gibt es mindestens neun verschiedene Arten Simlies: angefangen mit der pflegeleichten Shoot-me-Sorte, die stillstehen und nicht schießen, bis zu den gefürchteten Bouncers, die drei Trefferpunkte verkraften, sehr flott ballern und genau so schnell durch die Gegend zischen wie Ihr selbst.

Hetzt Ihr gerade im angeschlagenen Zustand durch die Gänge, ist es angenehm, ein "First Aid"-Extra zu erhaschen, das einige Trefferpunkte aufstockt. Noch besser ist ein Schild, das zeitlich begrenzte Unverwundbarkeit beschert. Davon abgesehen, warten noch eine Tarnkappe, Bonusleben, die komplette Karte, Tips, Schlüssel, Kleingeld, eine Rüstung und andere Extras darauf, eingesackt zu werden. Auch im Labyrinth warten noch Überraschungen: Türen, instabile Wände, Knöpfe, Teleporter und Warpzonen, die Euch in höhere Levels transportieren.



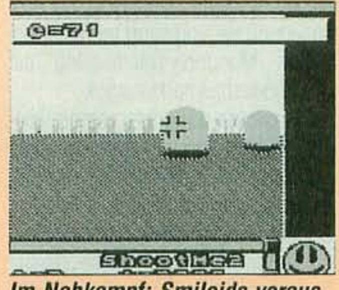
Ab und zu gibt's einen guten Rat

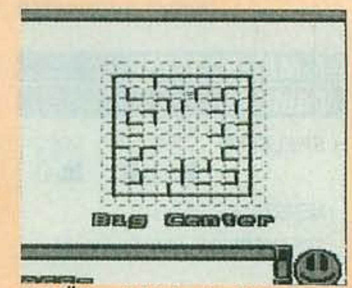


Geschafft: der stolze Sieger im Porträt

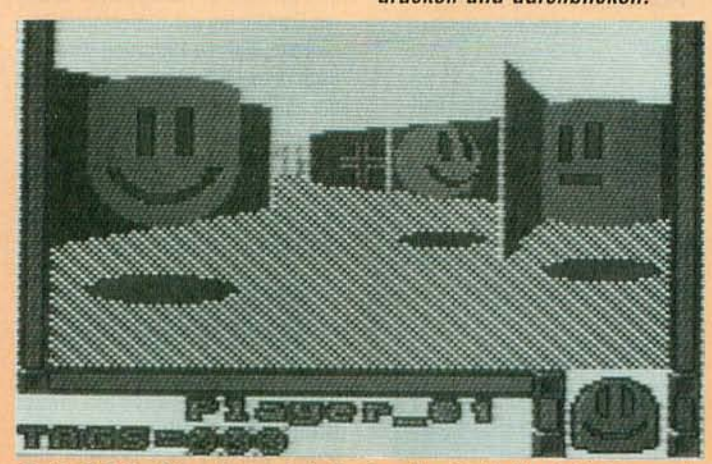


Gefundene Extras werden mit dem B-Knopf eingesogen


Im Nahkampf: Smiloids voraus



Die Übersichtskarte: Select drücken und durchblicken.



Flotte 3-D-Grafik und wuselnde Smiley: Zu viert ist's ein Heidenspaß.

gut

Die klassische ST-Version von Faceball/Midi Maze ist schneller, flüssiger, und bunter – trotzdem gefällt mir die Handheld-Variante: Es ist erstaunlich, wie flüssig sich die 3-D-Grafik auch auf dem Game Boy präsentiert. Wahrscheinlich wird einiges an Speicherplatz für diesen tollen Effekt verbraten. Ein Kompliment an Bullet-Proof Software für die hervorragende Umsetzung.

Die Game-Boy-Version macht auch alleine Spaß. Besonders motivierend ist das abwechslungsreiche Extraangebot. Außerdem bieten die mehr als 70 Levels einiges zu entdecken. Alleine ist es aber ziemlich schwierig, sich bis zum Master-Smiloid durchzuschlagen.

Die alte Mehr-Spieler-Grundregel gilt auch hier: je mehr Mitspieler, desto spaßiger. Allen einsamen 3-D-Kämpfern wird eine adäquate Herausforderung im Kampf gegen die Maschine geboten. Wer Aussichten hat, zudem regelmäßig einige Kumpels für ein Duell motivieren zu können, kommt an diesem Modul unmöglich vorbei.

STEPHAN ENGLHART

FACEBALL 2000
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Bullet Proof
TESTVERSION VON: Dynatex

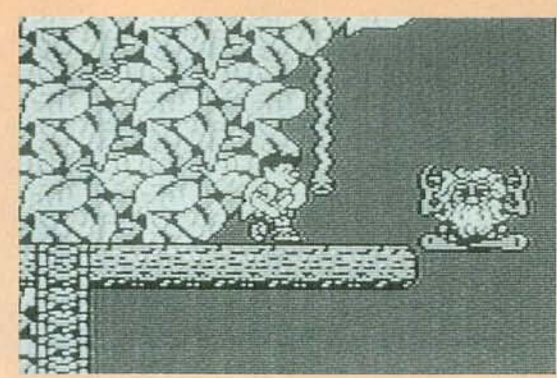
ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 4
FEATURES: 6 Schwierigkeitsgrade, Levelanwahl, 2 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

64% GRAFIK
55% MUSIK
47% SOUNDEFFEKTE
76% SPIELSPASS

FOREVER YOUNG

HOOK



Peter Pan erobert den Game Boy

Das englische Softwarehaus Ocean ist Spezialist für Filmlizenzen und hat auf dem Computerspielesektor von "Robocop" über "Terminator" und "The Addams Family" bis hin zu "Darkman" alles an sich gerissen, was an der Kinokasse für Trubel sorgte. Seit einem Jahr ist Ocean auch offizieller Nintendo-Lizenznehmer und vertreibt Produkte für NES und Game Boy über die Firma Laguna. Klar, daß eine Game-Boy-Variante der Peter-Pan-Verfilmung "Hook" nicht an Ocean vorbeikommt.

Ihr spielt Peter Pan, der sich als Jump'n'Run-Held durch gut ein Dutzend in alle Richtungen scrollende Levels kämpfen muß. Viele der Örtlichkeiten über und unter Tage werden Fans des Films wiedererkennen — viel mehr hat das Spiel jedoch mit der Vorlage nicht zu tun. Neben laufen und hüpfen könnt Ihr auch Leitern erklettern und mit einem mickrigen Schwert herumfuchteln; diverse Extras peppen Eure bescheidenen Fähigkeiten jedoch auf. Die gute Fee steht Euch auch zur Seite — nicht zuletzt, wenn Ihr den Haien vorgeworfen werdet und ums Continue bettelt.



Die schön gezeichnete und technisch sauber umgesetzte Grafik fällt als erstes ins Auge: Gut ein Dutzend Levels präsentieren sich mit verschiedenen Hintergründen und unterschiedlichen Feinden; außerdem sind einige Zwischen- und Endbilder vom Feinsten. Musik und Soundeffekt sind dagegen weniger spektakulär. Das Spielprinzip selbst ist Geschmackssache: Meist läuft und hüpft man durch die Gegend, sammelt (schwer erkennbare) Extras vom Boden auf und prügelt sich mit Monstern und Wächtern. Alles schon mal dagewesen — wer den Film mag und ausschließlich Jump'n'Runs auf seinen Game Boys läßt, sollte zugreifen. *WINNIE FORSTER*

HOOK
GAME BOY

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Ocean
TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

73% GRAFIK
60% MUSIK
47% SOUNDEFFEKTE

59% SPIELSPASS

VORBEIGESCHOSSEN

THUNDER SPIRITS



Zwei der sieben Original-Levels wurden geändert

Nachdem "Thunder Force 3" von Tecno Soft eines der besten Ballerspiele auf dem Mega Drive ist, lag die Idee nahe, auf dieser Basis einen Spielautomaten mit leicht geänderten Levels zu produzieren: "Thunder Spirits" war geboren. Die nun vorliegende Umsetzung auf dem Super Famicom ist eine Mixtur aus der Heim- und Arcade-Version. Die Programmierer von Thorn Emi übernahmen zwar größtenteils das Level-Design der Mega-Drive-Szenarios, tauschten dennoch zwei der sieben Spielstufen komplett aus.

Thunder Spirits ist eine gradlinige Horizontalballerei mit den Genre-üblichen Zwischen- und Endgegnern. Die Auswahl der Extrawaffen ist geradezu verschwenderisch. Überlebt man lange genug, werden Schüsse in beinahe jede Richtung und von unterschiedlichster Stärke eingesammelt. Diese Waffensysteme schaltet Ihr per Feuerknopf um. Als zusätzliches Schmankerl liegen von Zeit zu Zeit Satelliten am Wegesrand, die nach dem Einsammeln wild um den eigenen Raumer kreisen.

na ja

Leider wurde die Grafik 1:1 vom Mega Drive übernommen und sieht an einigen Stellen sogar schlechter aus. Das gleiche gilt für die Akustik. Es ist unglaublich, aber die Jungs von Thorn Emi haben die Sounds vom Mega Drive "abgesampelt", wodurch sie nicht nur ziemlich schlapp, sondern auch noch schlechter als auf Segas System klingen. All diese Punkte sind nur die oberflächlichen Macken des Spiels. Der Teufel steckt im Detail: Die Spielbarkeit ist an *allen* Stellen zwar sehr ähnlich, aber immer ein bißchen schlechter als beim Original. Die beiden neuen Levels kann man allerdings vergessen. Ach so, ruckeln tut's natürlich auch — und zwar drastisch.
JULIAN EGGEBRECHT

THUNDER SPIRITS
SUPER FAMICOM

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Toshiba-EMI
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, High-Score-Liste, 3 Schwierigkeitsgrade, Soundmenü

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark

62% GRAFIK
42% MUSIK
36% SOUNDEFFEKTE

59% SPIELSPASS

DIE KRÖNUNG

ZELDA 3: LINK TO THE PAST

Anno 1983 steckte die Videospielbranche in einer tiefen Krise. Selbst Spieleriesen wie Atari hatten zu kämpfen, die angebotenen Module blieben zuhauf in den Regalen der Kaufhäuser liegen. Der Boom der Konsolen schien vorbei.

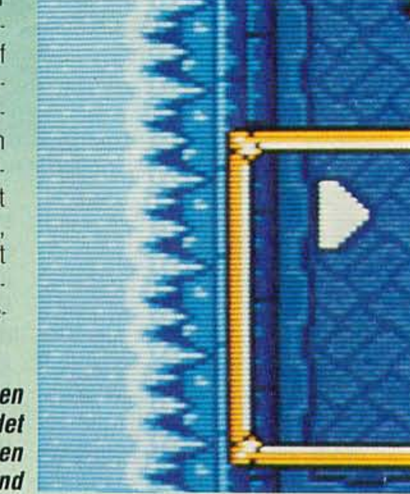
Trotzdem brachte ein bis dahin weitgehend unbekannter japanischer Spielkartenhersteller eine neue Videospielkonsole auf den heimischen Markt und das Unglaubliche geschah. Die neue Konsole fand reißenden Absatz und läutete eine neue Ära der Videospiele ein. Der Name der Firma: Nintendo.

Für Nintendos Erfolg sorgten vor allem zwei hauseigene Pixelhelden. Was wäre wohl aus Nintendo geworden, ohne den Klempner Mario und den Action-Adventure-Helden Link? Obwohl schon beim Startschuß des Super Famicoms angekündigt, wurde erst jetzt, mit ein wenig Verspätung, Link wieder aus der Versenkung geholt. Nach den zwei Kultmodulen ("Legend of Zelda", "Adventure of Link"), die es nur für das NES gibt, debütiert der Serienheld Link nun in "Zelda 3: Link to the Past" auf dem Super Famicom.

Schauplatz des neuesten Abenteuers ist der aus den beiden älteren Modulen bekannte Fantasy-Kontinent Hyrule. Wie der Untertitel des Spieles schon andeutet, muß Link in die Vergangenheit reisen, um einem fiesen Obermotz die Leviten zu lesen. Bevor Ihr dem Finsterling im Showdown gegenübertretet, gilt es, einige kleine Jobs zu erledigen. So hat ein Schurke die Prinzessin von Hyrule entführt und in einem Labyrinth eingesperrt. Um die liebliche Zelda zu befreien, benötigt Link drei besondere Gegenstände. Habt Ihr den schnöden Entführer in die Pixeljagdgründe geschickt, beginnt das eigentliche Abenteuer. Link wird in eine Parallelwelt von Hyrule transportiert, um dort sieben Elfen zu retten.

Sowohl grafisch als auch spielerisch orientiert sich "Zelda 3" an dem ersten Teil der Link-Saga. So werden die Oberwelt von Hyrule sowie die rund 16 Labyrinthe aus der Vogelperspektive gezeigt. Natürlich wurde die Grafik der modernen 16-Bit-Umgebung entsprechend angepaßt. So sind im Gegensatz zu "Legend of Zelda" die einzelnen Gebiete auf der Oberwelt erheblich größer als nur jeweils ein Bildschirm. Innerhalb dieser Bereiche wird in alle Richtungen gescrollt. Erst wenn Ihr das Gebiet verlaßt, wird wie gewohnt "umgeblättert". Auch die Labyrinthe mußten sich einer ordentlichen Grafikkur unterziehen. Wie in der Oberwelt wird nun in den Dungeons gescrollt. Die größte Besonderheit: Statt einzelner, in sich abgeschlossener Räume, findet Ihr in den Labyrinthen Brücken, Fallgruben und Löcher, durch die Ihr in die unteren Etagen hinabschauen könnt. Zudem erstrecken sich die "Räume" teilweise über mehrere Stockwerke. Geblieben ist die aus dem ersten Teil bekannte Kartenfunktion: Für jedes Labyrinth findet Ihr jeweils eine Karte und einen Kompaß. Per Knopfdruck taucht nun eine komplette Übersichtskarte des Dungeons auf, dank dem Kompaß wird der Raum mit dem lokalen Obermotz speziell markiert.

Spielerisch hat sich nur wenig verändert. Wie gehabt, kann Link per Feuerknopfdruck angreifende Monster mit seiner Standardwaffe, einem Schwert, vertrimmen. Verpuffende Gegner hinterlassen meistens ein wenig Lebensenergie oder bunte Kristalle, die in Hyrule als Währung gelten. Habt Ihr ausreichend Kristalle beisammen, könnt Ihr in verschiedenen Geschäften des Landes einen gepflegten Einkaufsbummel machen. Käuflich erworbenes Zubehör wird, ebenso wie die Gegenstände, die Ihr unterwegs findet, in einem besonderen Menü angezeigt, das sich auf Knopfdruck aktivieren läßt. Aus diesem Menü pickt Ihr Euch den gewünschten Gegenstand heraus, den Ihr benutzen wollt. So könnt Ihr beispielsweise der Feindesschar nicht nur mit dem Säbel zu Leibe rücken, sondern per zweitem Feuerknopf mit einem Bogen schießen, Magie anwenden oder Bomben legen. Die be-



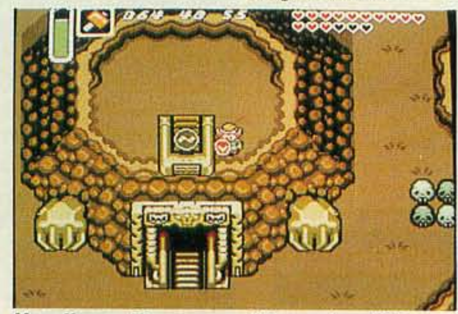
In besonders großen Schatzkisten findet Link meistens einen wichtigen Gegenstand



Die Einwohner von Hyrule geben Hinweise und verkaufen Gegenstände



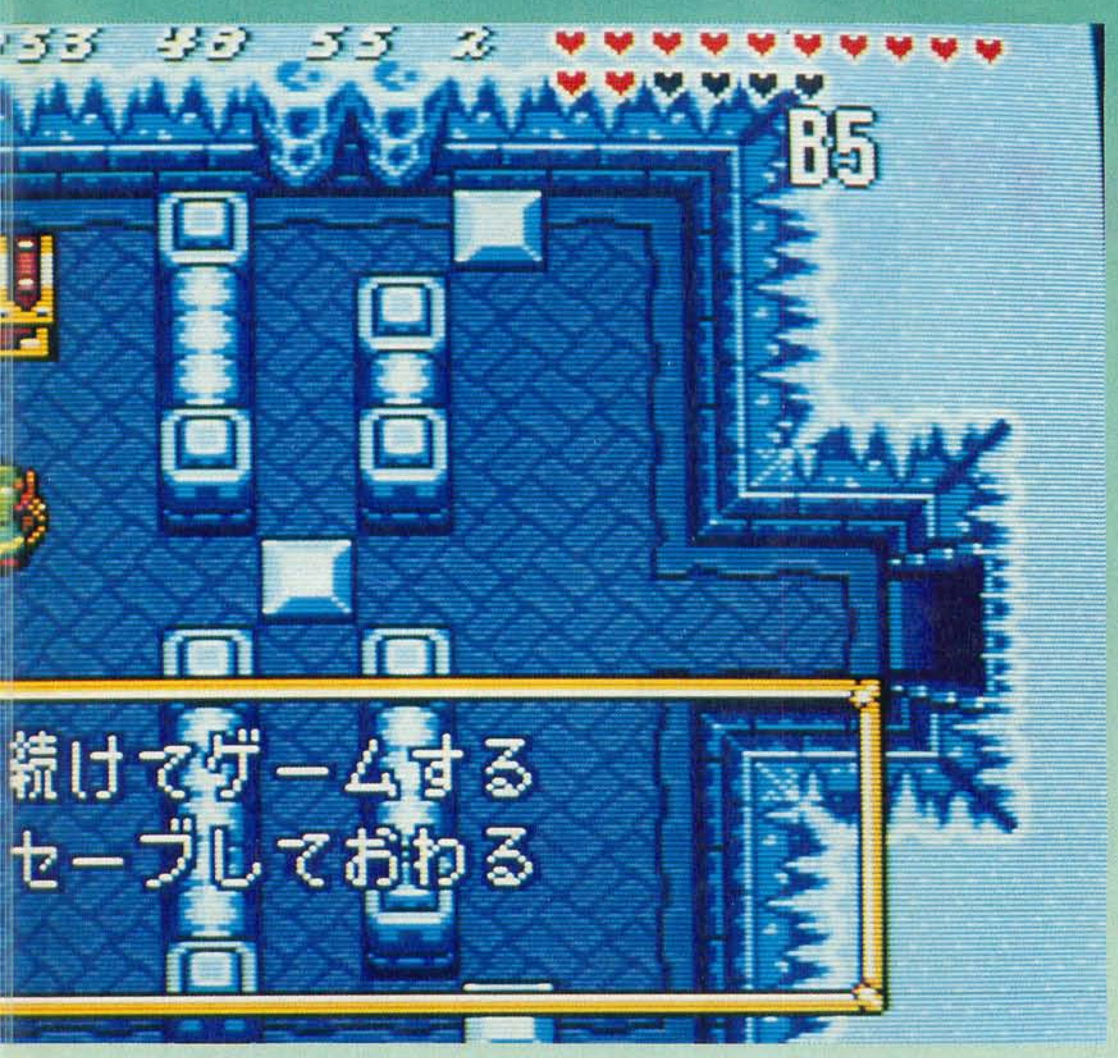
Wenn das König Artus wüßte: Das Schwert im Stein.



Um diesen Eingang zu öffnen, benötigt Link einen Gegenstand



Links Ausrüstung ist in einem speziellen Menü zu sehen



den Dungeons ist sehenswert — zu finden ist.

Selbst hartnäckigste Gegner des Genres werden angesichts der geballten Ladung Spielwitz weich und fummeln sich Stunde um Stunde durch das Land Hyrule. Besonders erfreulich: Statt den 16-Bit-Link mit spielerischem Schnickschnack zu überladen, hielten die Programmierer konsequent am Vorbild fest und feilten nur an wenigen, aber dafür feinen Details. Daß Link zum Beispiel Gegenstände hochheben und werfen kann, bietet ausreichend Stoff für einige äußerst knifflige Puzzles. Dabei findet man im ganzen Spiel keine einzige unfaire oder unlogische Stelle. Jeder Obermotz läßt sich mit einer passenden Taktik umhauen, jedes Puzzle mit ein wenig Überlegung lösen. Gebt uns mehr davon! *MICHAEL HENGST*

LEGEND OF ZELDA 3
SUPER FAMICOM

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Nintendo
TESTVERSION VON: CWM

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Batterie

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 140 Mark

83% GRAFIK
76% MUSIK
79% SOUNDEFFEKTE

88% SPIELSPASS



sagten Bomben dienen nicht nur dazu, Feinde in die Luft zu sprengen, sondern bringen auch Löcher in Felswänden zum Vorschein, hinter denen sich oftmals ein Raum nebst feinen Gegenständen befindet. Versteckte Zimmer lassen sich aber nicht nur hinter Felswänden entdecken: Im dritten Teil der Saga kann Link Steine hochheben, schieben, ziehen und werfen, Feinde auf die Schulter nehmen und mittels Schwert Unkraut jäten. Einige Rätsel, vor allem in den Dungeons, lassen sich nur durch gewieftes Ausnutzen von Links Fähigkeiten lösen. Da müssen Schalter umgelegt, Bomben oder Steine auf bestimmte Felder geworfen und gezielt Monstergrüppchen erledigt werden. Tips zur Lösung von Puzzles, Hinweise, wo ein feiner Gegenstand verborgen ist oder besondere Kampftaktiken für Obergegner bekommt Link durch Gespräche mit den Einwohnern Hyrules oder kleinen Schrifttafeln, die in den Dungeons angebracht sind. Beim Japanimport sind die Bildschirmtexte sowie das Handbuch logischerweise in Japanisch, die englischsprachige US-Fassung erscheint allerdings dieser Tage.

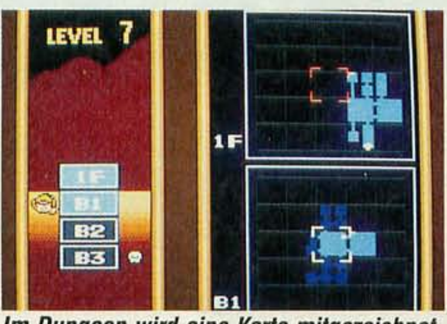
Übigens ist schon jetzt der vierte Teil der Zelda-Reihe angekündigt. Erscheinen soll es Ende des Jahres und ausschließlich für das Super-Famicom-CD-ROM.



Mit "Zelda 3: Link to the Past" dürfte sich Nintendos Action-Adventure-Saga entgültig den Angriffen der Konkurrenz entzogen haben. Was im dritten Teil der Kultserie an spielerischen Finessen und humoristischen Einlagen geboten wird, ist Action-Adventure in Reinkultur. Kaum ein Bildschirm, in dem es nicht etwas zu entdecken gibt; in dem kein Geheimnis, ein verborgener Gegenstand, eine Höhle oder ein grafischer Gag — besonders der "Tiefeneffekt" in



Auf Knopfdruck bekommt Ihr eine praktische Übersichtskarte des Kontinents



Im Dungeon wird eine Karte mitgezeichnet und auf Wunsch angezeigt



Ein Obermotz greift an: Link kann die Geschosse zurückschleudern.

TEST

BALD AUF RTL PLUS

SUPER SMASH TV

Falls Ihr auch zu den Fans uralter Automatenspiele gehört, dürfte Euch der Arcade-Hit "Robotron 2084" der Firma Williams noch ein Begriff sein (erschien übrigens kürzlich fürs Lynx). 1982 mußten sich darin gestreßte Spieler den Weg zum Sieg durch Horden von heranrückenden Robotern ballern. 1990 feierte die Flipperfirma ein blutiges Comeback mit dem Pseudo-Anti-Drogen-Spiel "Narc". Als nach weiteren Ideen gesucht wurde, kamen die Designer auf das "Robotron"-Konzept zurück und vermengten sie mit der Story des Films "Running Man".

Folgerichtig seid Ihr also Teilnehmer an der heißesten Spielshow des Jahres 1999. Vergeßt solchen Kinderkram wie "Glücksrad" oder "Der Preis ist heiß". Bei "Super Smash TV" geht es den Kandidaten an die nackte Haut. Ziel der Show und des Spiels ist es, daß sich ein bis zwei Spieler so lange heranrückenden Horden von Gegnern erwehren, bis sie den Kürzeren ziehen oder nach fünf Levels endlich den Endgegner besiegen und die Show gewinnen. Ausgerüstet seid Ihr mit einer einfachen Waffe, die in alle Richtungen schießt. Das Geschehen ist von oben zu sehen, wobei der Übersicht zuliebe auf Scrolling und anderes parallaxendes Beiwerk verzichtet wurde.

Am Anfang wird eine Karte des Levels eingeblendet, die Ihr Euch merken solltet, um auf dem schnellsten Weg durch diverse Räume zum Endgegner zu gelangen. Die Ausgänge der Räume öffnen sich erst, wenn alle heranstürmenden Horden eliminiert wurden. Alle Nase lang taucht auf dem Bildschirm eine Extrawaffe oder ein "Speed-Up" auf, das Ihr Euch netterweise mit dem zweiten menschlichen Mitspieler (falls vorhanden) teilen solltet. Nicht nur Gegner in Form von Schlägern und Panzern machen Euch das Leben schwer, auch Heckenschützen, Minen und viele andere Gemeinheiten des Gameshow-Lebens fordern. Super Smash TV ist zur Zeit nur als US-Import lieferbar.



Sprites ohne Ende: Später tummeln sich hier noch mehr Schurken

Das Schutzschild kreist kurze Zeit um den Spieler



Dieser eklige Obermotz verwandelt sich ein paarmal, ehe er klein beigibt

Super

Super Smash TV ist endlich der langerwartet Beweis, daß es auf dem Super Famicom doch ruckel- und flackerfrei geht. Eindrucksvoller hätte dieser Beweis nicht ausfallen können: Selten habe ich auf einer Konsole so viele Objekte gleichzeitig absolut ruckelfrei umherhuschen sehen. Selbst auf dem Mega Drive oder der PC-Engine wurde eine derartige technische Qualität bisher nicht erreicht; eine absolut geniale Leistung des australischen Programmierteams Beam Software.

Aber nicht nur die Technik ist genial, auch der Rest des Spiels sei jedem Actionfan ans Herz gelegt. Sehr gut gelöst wurde die Steuerung (man kann in jede beliebige Richtung schießen, egal wohin man gerade läuft). Gerade im Zwei-Spieler-Modus macht Smash TV einen Wahnsinnsspaß und bringt das Adrenalin ganz schön zum Steigen. Obwohl das Grundprinzip extrem simpel ist, bleibt der Reiz zum erneuten Spielen durch neue Elemente und opulente Endgegner immer erhalten. Die Grafik ist nicht gerade überragend, aber doch gut adaptiert. Insgesamt ein Muß für Fans des Automaten und jeden Actionspieler, der schon immer mal sehen wollte, was sein Super Famicom wirklich drauf hat.

JULIAN EGGEBRECHT

SUPER SMASH TV
SUPER FAMICOM

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Acclaim
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, High-Score-Liste, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 140 Mark

73% GRAFIK
53% MUSIK
62% SOUNDEFFEKTE

80% SPIELSPASS



PREMIERE MIT PANNEN

SUPER ADVENTURE ISLAND

Viel Zeit hat sich Hudson Soft, eines der größten Softwarehäuser Japans und bekannt für überragende Spiele auf PC-Engine und NES, mit ihrem Super-Famicom-Debüt gelassen. Obwohl schon lange serienfertig, wurde die Super-Famicom-Version der immens erfolgreichen "Adventure Island"-Reihe erst jetzt in Japan veröffentlicht. Adventure Island ist vielen Spielern wahrscheinlich bekannt: nämlich als "Wonderboy". Zwar wurde aus dem Held "Wonderboy" in der Nintendo-Variante "Master Higgins", ansonsten hatte sich aber nicht viel gegenüber dem ersten Wonderboy-Automaten verändert.

Auch bei der Super-Famicom-Version blieb man dem alten Spielprinzip und den bewährten Ideen treu; überraschend treu sogar. Die 16-Bit-Variante lehnt sich nicht etwa an "Adventure Island 2" auf dem NES an (siehe Test in dieser Ausgabe), sondern baut auf Teil 1 auf. Master Higgins muß also mal wieder seine Schöne aus den Klauen eines bösen Geistes befreien, wobei ihm in 20 Levels allerlei Bösewichter entgegentreten. Higgins Fähigkeiten sind, verglichen mit Klempner Mario, recht begrenzt: Laufen, Springen und nach Einsammeln von Bumerangs oder Wurfhammern fleißiges "Abwerfen" der Gegner – darauf beschränkt sich unser Eiland-Casanova. Als besonderer Bonus wartet in einigen Levels ein Skateboard auf Euch. Die obligatorische Zeitbegrenzung ist Eure Lebensenergie, die durch Aufsammeln von Früchten regelmäßig aufgefüllt sein will. Jeder Level ist in vier Abschnitte unterteilt, wobei das vierte Szenario jeweils den Endgegner aufbietet.



Der erste Obermotz muß am Kopf getroffen werden



Das Skateboard dient als sicheres Transportmittel

Master Higgins muß sich auch unter Wasser zurechtfinden





Der Bonuslevel ist nahe, wenn's unterwegs "klingelt"



Super Adventure Island ist leider deutlich schlechter als Adventure Island 2 auf dem NES

geht so

Gerüchte besagen, daß Hudsons Topprogrammierer an Spielen für die PC-Engine-Nachfolgekonsole arbeiten. Nachdem ich diese Super-Famicom-Premiere gespielt habe, schließe ich mich der Meinung an. Sollte dem nicht so sein, hat Hudson nämlich ein Problem: Super Adventure Island ist in jeder Beziehung nicht "super". Vielmehr wird dem Spieler ein recht liebloses Wonderboy 1 geboten, teils sogar etwas unter dem spielerischen Niveau des Oldies. Hudson rühmt sich, daß ihre Spiele nicht ruckeln; Kunststück, bei nicht mehr als fünf Objekten auf dem Bildschirm. Sowohl von der Komplexität als auch von der Anzahl der Ideen fühle ich mich ins Jahr 1985 zurückversetzt. Einziger Lichtblick sind die schönen Grafiken *und die* ganz nette Disco-Musik von Notenmeister Yuzo "Super Shinobi/Actraiser" Koshiro. Trotz aller Mankos muß man Super Adventure Island allerdings zugestehen, daß es sich ordentlich spielt und Spaß macht. Zumal bislang erstklassige Jump'n'Runs auf dem Super Famicom Mangelware sind, dürfen Fans des Genres mit dem Modulkauf liebäugeln.

JULIAN EGGEBRECHT

SUPER ADVENTURE ISLAND
SUPER FAMICOM

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Hudson
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 130 Mark

70% GRAFIK
68% MUSIK
38% SOUNDEFFEKTE



ACTRAISER, DIE ZWEITE

SOUL BLADER

Eines der größten Softwarehäuser Japans ist Enix. Sicherlich bei uns den meisten noch unbekannt, stammt von Enix die erfolgreichste Rollenspielserie der Welt im Videospielbereich: "Dragon Quest". Als Nintendo mit dem Super Famicom herauskam, tat sich Enix mit dem begabten Programmierteam Quintet zusammen, um noch ein zweites Standbein neben der Dragon-Quest-Serie zu haben. Das erste Produkt von Quintet war dann "Actraiser", eines der innovativsten Spiele des vergangenen Jahres und unbestrittener *VIDEO GAMES CLASSIC*. Noch bevor in Japan im April "Dragon Quest 5", das erste 12-MBit-Modul fürs Super Famicom erscheint, kam jetzt überraschend schnell der zweite Streich der Quintet-Truppe heraus.

Auch in "Soul Blader" schlüpft Ihr in die Rolle eines hilfreichen Gottes, der beim Wiederaufbau einer zerstörten Welt Gutes tun *muß*. Das Böse, hier verkörpert von "Leo", hat nämlich sämtliche Siedlungen der friedlichen Bewohner in Schutt und Asche gelegt und die gesamte Bevölkerung in seinen dunklen Dämonenabgründen verschwinden lassen. Eure Aufgabe ist es nun, unerschrocken allerlei Action-gefüllte Dungeons zu betreten, den dort ansässigen Monstern den Garaus zu machen und so Haus um Haus und die dazugehörigen Bewohner wieder erscheinen zu lassen.

Der Spieler startet in einer "übergeordneten" Höhle, zu sehen von schräg oben – wie auch der Rest des Spiels. Dort könnt Ihr später nicht nur Energie nachtanken, sondern auch von Level zu Level springen. Ganz nebenbei darf man an dieser Stelle auch speichern – verdammt wichtig, angesichts *der großen* Levels. Von dieser Höhle aus kann man sich dann ins dazugehörige Szenario "beamen" lassen. In jedem Level gibt es drei Startpunkte, die so erreichbar sind.

Die zuerst sichtbare Oberwelt jedes Levels ist so jungfräulich, wie sie der Grafiker erfand. Keine Häuser, kein gar nichts. Also schnell in die nächstgelegene Monsterhöhle gerannt. Hier beginnt der Actionteil, den Ihr, ausgestattet mit Rüstung, Schwert und Magiewaffe bestreiten müßt. Um Euren Spieler kreist eine Art Energieball, der die Magieextras abfeuert. Unterwegs trefft Ihr auf Hunderte von Nestern, aus denen jeweils eine bestimmte Anzahl Monster strömt. Mit etwas Geschick hat man die Schurken schnell mit dem Schwert besiegt, worauf sich das Nest grün färbt. Berührt Ihr das "befriedete" Nest, erscheint meist auf der Oberwelt ein Teil der verschollenen Zivilisation (Häuser, Bewohner, Tiere etc.). Ab und zu tut sich auch ein Geheimgang auf, der Euch zu noch mehr Nestern führt. Auf diese Art müßt Ihr Euch durch lange Action-Szenen prügeln, bis irgendwann die komplette Welt wieder da ist. Von Zeit zu Zeit erhöht sich Eure Hit-Point-Anzahl und in herumstehenden Truhen winken allerlei Gegenstände.

Manchmal kommt es vor, daß Ihr in den Action-Levels nicht mehr weiterkommt. Dies ist ein untrügliches Zeichen dafür, daß auf der Oberwelt ein Rätsel à la "Zelda" zu lösen ist. Meist bestehen die Puzzels darin, daß einer der Bewohner einen bestimmten Gegenstand haben will, den Ihr entweder im Austausch bei einem anderen Lebewesen oder in einer der Truhen im Action-Teil bekommt. Nachdem Ihr dann drei bis vier mal zwischen Action und Oberwelt hin und her gependelt seid, steht Ihr vor einem Endgegner, der Euch das Tor zum nächsten Level versperrt. Habt Ihr ihn besiegt und das entsprechende Symbol bekommen, könnt Ihr jederzeit zwischen den "befreiten" Abschnitten hin- und herspringen. Insgesamt warten sechs riesige Levels darauf, so beackert zu werden. Habt Ihr das geschafft, stellt sich "Leo" im siebten Level.

Die Levels bieten übrigens alles, was eine gute Videospielewelt haben sollte: Wälder, Seen und ein Meer, einen Eislevel mit entsprechend rutschigen Action-Sequenzen, Lavaflüsse, ein Spielzeugland, Unterwasserstädte und vieles mehr. *je*



Das Spielfeld wird ständig aus der Vogelperspektive gezeigt



Ich war wahnsinnig gespannt, was den Actraiser-Machern wohl als Nachfolgeprodukt einfallen würde. Wenn man Actraiser als eine Mixtur aus Action- und Strategiesequenzen, die sich untereinander beeinflussen, sieht, haben die Quintet-Designer diese Masche geschickt variiert. Soul Blader läßt sich am ehesten als Mixtur aus Zelda-artigen Rollenspielen und Action-Szenen beschreiben. Im Gegensatz zu Actraiser, bei dem der Strategie-



Soul Blader ist ein gutes Action-Adventure, aber waffentechnisch nicht sehr abwechslungsreich.

Modus überwog, hat man es in Soul Blader zu 90 Prozent mit den Action-Teilen zu tun. Genau hier liegt auch der Knackpunkt des Spiels. Da Quintet wohl aufgefallen war, daß Actraiser theoretisch an ein paar Tagen durchspielbar war, dachte man sich, daß die Spielzeit dieses Mal länger sein müßte. Herausgekommen sind extrem in die Länge gezogene, teilweise endlos anmutende Action-Szenen. Das wäre nicht so schlimm, gäbe es mehr Abwechslung. Da man allerdings immer sein Schwert behält, die Magie ziemlich nutzlos ist (außer bei Endgegnern) und auch die "Schräg-von-oben-Perspektive" nie geändert wird, vermißt man öfters die eine oder andere zündende Idee. Trotzdem hat mich Soul Blader immer wieder ans Super Famicom gezogen, denn die Motivation, doch noch den nächsten Level zu sehen, wird durch die geschickt eingeworfenen Puzzles aufrechterhalten.

Nicht ganz unschuldig daran ist die sehr gute Grafik (vor allem, wenn man die Masse bedenkt) mit vielen Spezialeffekten und der sehr umfangreiche Soundtrack. Leider reichen die Kompositionen nicht an das Actraiser-Meisterwerk von Yuzo Koshiro heran, da man den japanischen Star-Musiker dieses Mal nicht engagierte. Eine kleine Frechheit hingegen ist, daß statt neuer Soundeffekte einfach die aus Actraiser verwendet wurden. Insgesamt bleibt ein technisch einwandfreies (kaum Ruckeln), gutes und sehr umfangreiches Spiel mit einem etwas faden Nachgeschmack.

JULIAN EGGEBRECHT



An dieser Stelle wird gespeichert. Hier erreicht Ihr auch die drei Startpunkte.



Schwerter, Rüstungen und Schilder gibt's in verschiedenen Qualitätsstufen



Auf der Oberwelt siedeln sich im Lauf des Spiels Mensch und Tier an



Qual der Wahl: Im Lauf der Zeit findet Ihr unglaublich viele Gegenstände.


gut

Ich weiß nicht genau warum, aber Soul Blader zerrt mich immer wieder vor den Bildschirm. Julian hat absolut recht, wenn er über den Umfang "klagt", denn ein komplexeres Action-Adventure ist mir selten vor das Joypad gekommen. Es ist nur jammerschade, daß waffentechnisch so wenig los ist: Spätestens nach der zweiten Welt nervt das ständige Schwertgekloppe etwas. Gegenstände findet man wie Sand am Meer, an Extras mangelt es aber gewaltig. Wenn Ihr Euch also zwischen "Zelda 3" und Soul Blader entscheidet müßt, dann wählt in jedem Fall Zelda — es ist weitaus gehaltvoller und deutlich abwechslungsreicher.

Die US-Version könnte allerdings noch mehr Spaß machen, denn die Story geht dank etlicher japanischer Texte total verloren. Man kann sich zwar mit viel Ausprobieren in den "Palaver"-Szenen Schritt für Schritt vorantasten, doch um ödes Ausprobieren (Wer bekommt welchen Gegenstand?) kommt man nicht herum. Action-Adventure-Fans sollten sich Soul Blader zulegen, Unentschlossene dürfen auf die US-Umsetzung warten.

MARTIN GAKSCH



SOUL BLADER
SUPER FAMICOM

SPIELETYP:



HERSTELLER: Enix
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Batterie

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 140 Mark

80% GRAFIK
62% MUSIK
55% SOUNDEFFEKTE
76% SPIELSPASS

MINIATURRASEREI

SUPER OFF ROAD



Vier kleine Flitzer fahren sich schwindlig

Erinnert Ihr Euch noch an Ataris Automatenspiel "Indy 500"? 1988 besann sich die amerikanische Firma Leland seiner Spielqualitäten und produzierte den ebenso einfachen wie guten Vier-Spieler-Automaten "Super Off Road". Nach einer weniger gelungenen Variante für das NES lieferte Tradewest jetzt eine Umsetzung auf dem Super Famicom ab. Vier Miniatur-Pick-ups treten auf einer mit Hindernissen übersäten Strecke gegeneinander an. Da die Wagen größtenteils stoß- und rempelsicher sind, wird mit harten Bandagen gefahren. Die bis zu zwei menschlichen Mitspieler müssen auf jeder Strecke nach vier Runden mindestens als Dritter durchs Ziel gehen, um im Rennen zu bleiben. Je nach Plazierung bekommt jeder Spieler ein Preisgeld. Vor dem nächsten Rennen werden diese Dollars in nützliche Extras wie Turbolader, Breitreifen und bessere Motoren angelegt.



Als alter Fan des Automaten kann ich nur sagen: Hut ab! 22 abwechslungsreiche Strecken und Grafiken (mehr als in der Spielhalle), eine durch und durch gelungene Präsentation und (am allerwichtigsten) perfekt umgesetzter, teils gar verbesserter Spielspaß des Originals. Vor allem zu zweit liefert man sich heiße Gefechte mit den kleinen Flitzern, aber auch die Computergegner haben einiges auf dem Kasten. Besonders gut gelungen ist die Hintergrundmusik: Musik-As Tim Follin liefert hier ein beeindruckendes Super-Famicom-Debüt ab und läßt damit so manchen Japaner im Regen stehen. Jeder Fan des Automaten kann bedenkenlos zuschlagen, alle anderen sollten sich vom einfachen Prinzip nicht abschrecken lassen und mal ein paar Proberunden wagen.

JULIAN EGGEBRECHT

SUPER OFF ROAD
SUPER FAMICOM

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Tradewest
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 130 Mark

66% GRAFIK
75% MUSIK
22% SOUNDEFFEKTE

69% SPIELSPASS

RONNY'S PLOPSHOW

MONKEY GIRO



Gegen diesen Helden ist kein Früchtchen gewachsen

Es war einmal ein kleiner Affe, der nichts anderes zu tun hatte, als sich bei der Softwarefirma Natsume als Spielfigur zu bewerben. Ob er wohl geahnt hat, wie gefährdet sein Leben von nun an ist?

Vor ihm liegt ein beängstigender Weg durch fünf Welten, die in verschiedene Level aufgeteilt sind. Der kleine Primat läuft von links nach rechts durch verschiedene Räume und hat die Aufgabe, Schlüssel und teils auch andere Gegenstände aufzusammeln. Sämtliche Obstsorten, von Ananas bis Zitrone, sind dabei vertreten und nehmen originellerweise den Part der Bösewichte ein. Den zur Flucht dringend benötigten Schlüssel bekommt nur, wer die Früchtchen per Bubble-Schuß ausschaltet. Bubble-Schuß? Der Affe wirft auf Knopfdruck eine Blase nach oben, die sich je nach Anzahl neuerlicher Berührungen durch seinen Kopf vergrößert. Stimmt die Größe, könnt Ihr die harmlose Blase durch Knopfdruck als gefährliches Geschoß auf die Feinde abfeuern. Am Ende eines Levels steht Euch ein großer Obermotz aus der Obstzucht gegenüber.

geht so

Anfangs erschien mir der erste Natsume-Anlauf als mäßiges Jump & Run, doch als ich mich an die Steuerung gewöhnt hatte und mit dem kleinen Kerlchen einigermaßen klar kam, sorgte "Monkey Giro" doch für gepflegten Spielspaß. Die Idee mit den verschieden großen Blasen ist neu und gut; auch technisch läßt die Gestaltung des Spiels nichts zu wünschen übrig. Das Scrolling ist ruckelfrei, die Grafik witzig, die Musik unterhaltsam. Leider macht sich in späteren Levels ob des geradlinigen Spielprinzips (Feind erschießen — Schlüssel sammeln — Türe öffnen) zunehmend Eintönigkeit breit.

ANDREAS KNAUF

MONKEY GIRO
SUPER FAMICOM

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Natsume
TESTVERSION VON: Contitronic

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 130 Mark

66% GRAFIK
62% MUSIK
58% SOUNDEFFEKTE

60% SPIELSPASS

AFFENARTIG

TOKI



Eine erstklassige Umsetzung des Spielhallenhits

Nachdem "Toki" schon den Weg auf mehrere andere Systeme gefunden hat, beglückt Atari jetzt auch die Lynx-Besitzer mit einer Umsetzung des populären Affentheaters. In der Intro-Sequenz erklären sich die Probleme des Affen Toki: Er ist eigentlich kein Affe, sondern ein verwunschener Jüngling, der nun nach dem bösen Zauberer fahndet — zumal der Fiesling die Angebetete entführt hat. Die acht Levels, die ziemlich genau dem Automatenvorbild entsprechen, scrollen in alle Richtungen. Um den mannigfaltigen Gefahren trotzen zu können, darf Toki nicht nur laufen und springen, sondern auch alle Arten von Waffen einsammeln, die er dann mit dem Mund "abschießt". In der Mitte eines jeden Levels findet sich ein garstiger Mittelgegner, am Ende dann ein noch trickreicherer Obermotz. An Abwechslung wird einiges geboten: Gewichte und Wippen dienen als Sprungschanzen, mal muß Toki schwimmen, später schneit es sogar im Dschungel.



Im Vergleich zur mißlungenen Mega-Drive-Version sind die Lynx-Spieler fein raus. Ataris Crew hat sich viel Mühe bei der sehr genauen Umsetzung gegeben. Zwar ist das Scrolling nicht ganz ruckfrei, dafür wurde viel Wert auf Spielbarkeit und liebevolle Grafik gelegt. Alle acht Levels sind sehr abwechslungsreich und ausnahmsweise wurde mal nicht krampfhaft versucht, möglichst oft den Zoommodus zu benutzen. Der unaufdringliche Sound fällt zwar nicht aus dem Rahmen, gehört aber keineswegs zum Besten auf Ataris Handheld. Gerade, da gute Action- bzw. Jump'n'Run-Spiele auf dem Lynx praktisch nicht vorhanden sind, ist Toki ein echter Lichtblick. Nur Ungeübten droht hier Frust. ***JULIAN EGGEBRECHT***

TOKI
LYNX

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Atari
TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

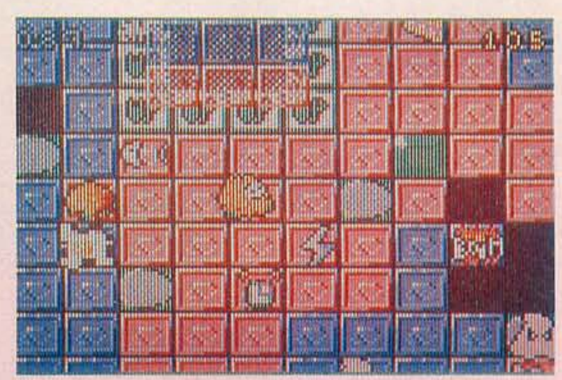
GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 80 Mark

71% **GRAFIK**
47% **MUSIK**
51% **SOUNDEFFEKTE**

75% SPIELSPASS

PUTZIGE PUZZELEI

SUPER SKWEEK


Unkomplizierte Färberei für Lynx-Fans

Skweek, ursprünglich Held eines französischen Computerspiels, ist ein super-niedliches Fellknäuel mit künstlerischer Begabung: Wohin sich die Witzfigur auch bewegt, wandeln sich die Fliesen unter seinen "Füßen" in einen anderen Farbton. So ist er die Rettung für einen verzweifelten König: Gegen den nervigen Widerstand diverser Geister, Monsterpflanzen und Miniungeheuer durchwandelt er fünf Welten zu je 50 Levels, um deren ursprüngliche Farbe wiederherzustellen. Verschiedene Fliesen haben Spezialwirkungen, die Skweek öfters mehr schaden, denn helfen. Dafür winkt für Skweek der Lohn in Form von heiratsfähigen Prinzessinen und anderen typischen Herrschergaben. Um seine Missionen zu überstehen, kann Skweek ballern und den Schuß im Laufe des Spiels gehörig ausbauen. Außerdem lassen die Monster selbst nach einem Treffer eine Münze aus der Tasche fallen, mit denen unser Held in diversen Shops einkaufen kann.

gehtso

Nett: Super Skweek wird zwar weder den Geschicklichkeitsfan noch den Knobelprofi richtig vom Hocker hauen, macht jedoch trotzdem genügend Spaß, um Einsteiger in diesem Genre längerfristig zu fesseln. Bis auf die recht kümmerlichen Soundeffekte ist die Präsentation gelungen — nur wer bunte Farben haßt und niedliche Protagonisten auf seinem Bildschirm nicht duldet, wird angeekelt abschalten. Auch das Drumherum (ein Level-Anwahlmenü aus der Vogelperspektive, Szenen um weinende Herrscher und fröhliche Skweeks, sowie der Teammodus) weist auf die Sorgfalt der Atari-Entwickler hin. Nix für Profis auf der Suche nach Komplexität und Tiefgang, alle anderen sind in Skweeks bunte Welt herzlich eingeladen. ***WINNIE FORSTER***

SUPER SKWEEK
LYNX

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Atari
TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Paßwort, Levelanwahl, 3 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 80 Mark

61% **GRAFIK**
47% **MUSIK**
42% **SOUNDEFFEKTE**

66% SPIELSPASS

HANDHELD-FEUERWERK

GG-ALESTE

Um allen Verwechslungen vorzubeugen: Compiles Beitrag zur Zunft der Ballerspiele auf dem Game Gear heißt nicht etwa "Game Gear Aleste", sondern "Galvanic Gunner Aleste" — so sind die beiden Gs zumindest laut Packung gemeint. Namen hin oder her, GG-Aleste ist ein reinrassiger kleiner Bruder des brillanten Mega-Drive-Ballerspiels "Musha Aleste", bzw. ein großer Bruder des Master-System-Klassikers "Powerstrike".

So sitzt unser jugendlich angehauchter Held in einer Miniversion des Aleste-Raumschiffs. Das Spiel erstreckt sich über acht Levels und scrollt größtenteils vertikal; nur im ersten Abschnitt hat Compile eine Art "Schrägscrolling" eingebaut. Erstaunlich ist die Genügsamkeit von GG-Aleste bei der Feuerknopf-Ausnutzung: Wohl um den "Schnell-mal-gespielt"-Charakter zu unterstützen, wird nur einer der beiden Knöpfe benutzt. Dauerfeuer ist netterweise eingebaut. Der Raumer besitzt einen Standardschuß, der sich mit Hilfe von eingesammelten "P"-Symbolen bis zu einem Dreier-Streuschuß aufbläht.

Da diese Feuerkraft immer noch etwas schlapp ist, geht das Spezial-Waffensystem so richtig zur Sache: Je nachdem, ob ein "H", "W", "D", "M" oder "N" aufgenommen wird, hat man zielsuchende Schüsse, Napalmbomben, einen Streuschuß oder ein allesvernichtendes Schutzschild.

Auch diese Waffen lassen sich durch etwas größere "P"-Symbole zu mächtigen Krachern aufpeppen. Gut gerüstet durch all diese Feuerkraft und hoffentlich mit guten Augen ausgestattet (der Bildschirm ist wirklich nichts für Leute mit Sehschwäche) kann sich der Spieler an Mittel- und Endgegnern am Boden und in der Luft die Zähne ausbeißen. Als nettes Extra winkt zweimal über den Wolken eine "Galaga"-angehauchte Bonusrunde zur Auffrischung der Leben und Waffen.

Den krönenden Abschluß der umfangreichen Levels bietet ein gigantischer Obermotz, der sich fünfmal verwandelt, bis dann endlich die schöne Abspannsequenz winkt. Ist Euch der "Normal"-Modus zu leicht, könnt Ihr Euch an der "Special"-Einstellung für den Profi versuchen.



Wer die "P"s sammelt, verstärkt seine Feuerkraft



Dutzende von Sprites bringen das Game Gear zum Ruckeln



Der Held blickt nicht allzu zuversichtlich drein



Die Endgegner erweisen sich als kompetente Herausforderer



Satte acht Levels stehen dem mutigen Raumschiffpiloten bevor



Die Erwartungen waren groß und Compile, wohl Japans technisch beste Programmierer und unangefochtene "Independent"-Ballerspielkönige, haben sie voll und ganz erfüllt. Vor allem wenn man bedenkt, daß das Game Gear nicht viel mehr als ein Master System mit seinem recht langsamen Hauptprozessor ist, erstaunt GG-Aleste doch ziemlich. Von Mehrebenen-Scrolling über riesige Extrawaffen bis hin zu zoomenden und sich verwandelnden Endgegnern wird alles geboten, was man sonst nur von den "großen" Konsolen kennt. Zwar kommt das Spiel oft ganz schön ins Rucken, angesichts der massig vorhandenen Gegner und deren Schüsse ist man dafür sogar dankbar. Einzig Level 7 hätte man sich sparen können, denn die Grafik ist hier ausnahmsweise recht langweilig. Von diesem Manko abgesehen, ist GG-Aleste das definitive Ballerspiel fürs Game Gear: Die Musik fetzt, die Grafik verzaubert und der Spielspaß erreicht ungeahnte Höhen: kaufen! ***JULIAN EGGEBRECHT***

GG-ALESTE
GAME GEAR

SPIELETYP: 



HERSTELLER: Compile
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, 2 Schwierigkeitsgrade

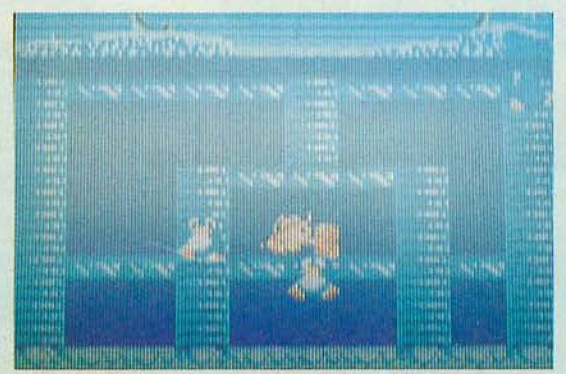
GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

82% GRAFIK
72% MUSIK
63% SOUNDEFFEKTE
80% SPIELSPASS



BAUARBEITER

BERLIN WALL



Dieses Spiel gab's schon in zig Variationen

Schon vor längerer Zeit entstand der Spielautomat "Berlin Wall", den Kaneko fürs Game Gear umgesetzt hat. Das Spielprinzip ist nicht ganz neu. Fröhlich geklaut haben die Designer diesmal bei Nintendo's "Ice Climber": Mit einem Hammer bewaffnet schlägt man Löcher in Plattformen, die mit Leitern miteinander verbunden sind. Auf diesem Spielfeld bewegen sich freche Monster, die dem kleinen Jungen an den Hammer wollen. Die Löcher müssen daher in der Weise geschlagen werden, daß die Halunken ins Bodenlose fallen. Anschließend noch einen leichten Klaps auf den Hinterkopf, schon ist eines der Geschöpfe entfernt. Jeder Gegner hinterläßt ein Extra oder eine punktespendende Torte. Wer fleißig Extras sammelt, kommt mit der Zeit in den Genuß eines dickeren Hammers, mehr Zeit, Schußwaffen, Speed-Ups oder Extraleben. Sind alle Feinde besiegt, geht's im nächsten Abschnitt weiter. Nach fünf Szenen ist ein Level geschafft — dann folgt eine japanisch unterlegte Einkaufsszene, darauf die ungemütliche Begegnung mit dem Endmotz.

geht so

Leicht verspätet zum Mauerabriß versuchten sich Kanekos Bürschchen als Mauerspecht. Weitere Verbindungen zwischen Spiel und Berliner Mauer gibt es allerdings nicht. Was soll's, Kanekos erste Umsetzung für ein Videospielsystem macht Spaß und verleitet auch nach längerer Abstinenz noch zum Spielen. Wer schon zu Ice-Climbers-Zeiten gerne Pinguine und andere lustige Vögel die Etagen runterplumpsen ließ, der sollte sich dem Modul ruhig mal auf Hammerfühlung nähern. Fans des Automaten kommen sowieso gerade recht zum fröhlichen Draufloshämmern. ***ANDREAS KNAUF***

BERLIN WALL
GAME GEAR

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Kaneco
TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, Soundmenü

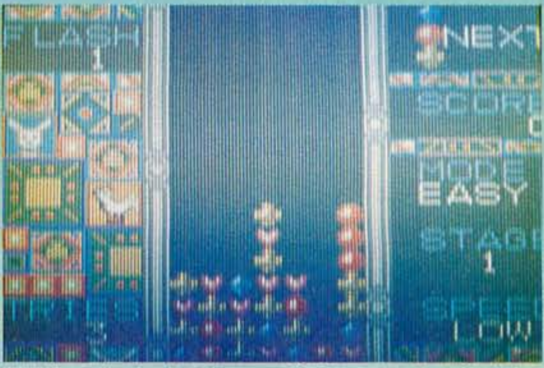
GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 80 Mark

63% GRAFIK
68% MUSIK
64% SOUNDEFFEKTE

65% SPIELSPASS

BLICKT JEMAND DURCH?

4 IN 1



Viel japanische Zeichen verhindern den Durchblick

Man nehme ein Adventure, einen "Columns/Tetris"-Verschnitt, ein Karten-, ein Brett- und ein Tennisspiel, packe es auf ein Minimodul und liefere es als handliche Spielesammlung für das Game Gear aus. So produzierte Sega den Genre-Mix "4 in 1" — zukünftig braucht man auf Reisen also nur noch ein Modul, oder?

Nach dem Titelbild und einem japanischen Adventure beginnt eines der eigentlichen Spiele, die auch separat anzuwählen sind.

Erhebliche Verwandtschaft mit Segas "Tetris"-Ableger "Columns" weist das erste Spiel auf, bei dem es darum geht, farbige Diamanten, die in einen Behälter fallen, abzubauen, um am Ende einen oder mehrere blinkende Steine verschwinden zu lassen. Beim zweiten Spiel handelt es sich um ein unverständliches Brettspiel mit viel Japantext. Der dritte Titel ist ein Patience-Spiel, das dem Spieler die Aufgabe stellt, zehn Karten möglichst schnell und vor den Computergegnern wegzunehmen. Beim vierten Spiel handelt es sich um Tennis. Nach der Satzwahl spielt Ihr immer von unten gegen einen Computergegner.

geht so

Wie, wo, was? Obgleich die Idee mit dem Spielesammelsurium durchaus lobenswert ist, ist das Produkt für einen Durchschnittseuropäer nur teilweise spielbar. Der "Columns"-Verschnitt sowie das Tennisspiel sind zwar ordentlich umgesetzt, lassen in Sachen Komplexität jedoch einiges vermissen. Das Original-Columns, das dem Game Gear beigepackt ist, gefällt mir besser als dieser Abklatsch. Schwierig wird so die Kaufentscheidung nur für Tennisfans, denn die Umsetzung des weißen Sports macht ordentlich Spaß und präsentiert Sonic als Schiedsrichter.

ANDREAS KNAUF

4 IN 1
GAME GEAR

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Contitronic

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 4 verschiedene Spiele auf einem Modul

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 80 Mark

53% GRAFIK
41% MUSIK
29% SOUNDEFFEKTE

58% SPIELSPASS

Prügeln macht Spaß — solange widerstandsfähige Sprites ihre Köpfe hinhalten. Wir nahmen das Genre genauer unter die Lupe und verraten Euch, bei welchen Spielen es wirklich knallt.

BEAT IT

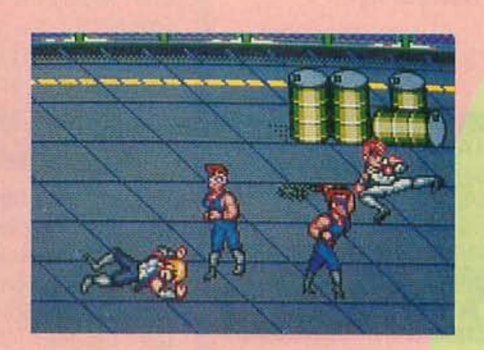
Als die Sprites das Prügeln lernten

An den ersten vollblütigen Kampfsportautomaten werden sich nur die Veteranen des elektronischen Spiels erinnern: **Karate Champ** war schon vor zehn Jahren eine erstaunlich akkurate Simulation bekannter Schlag- und Bewegungstechniken. Wer sich an die (für damalige Zeiten) ungewöhnliche Überladung der beiden Joysticks mit über einem Dutzend verschiedener Funktionen gewöhnt hatte, konnte gegen Bildschirmfeinde aus der ganzen Welt antreten. Der Clou war jedoch der Zwei-Spieler-Modus, bei dem man dem besten Freund gegen die Nase treten konnte, ohne daß er es einem wirklich übelgenommen hätte. **Karate Champ** hatte vergleichsweise einfache Grafik und simple, aber effektive Soundeffekte, die an die übertrieben knackigen Schlaggeräusche der entsprechenden Filme (damals noch "Eastern" genannt) erinnerten. Wenig später wurde die Thematik zum ersten Mal in ein reinrassiges Action-Spiel integriert: Bei **Kung Fu Master** verließ der Spieler den Ring und den sicheren Boden sportlichen Regelwerks und begab sich in einen fernöstlichen Tempel, um dort unter Lebensgefahr seine Künste zu demonstrieren. Bei dem Spiel gelang der Balanceakt zwischen Kung-Fu-Simulation (mit relativ begrenztem Bewegungsrepertoire) und Jump'n'Run vortrefflich — eine weltweite Karate-am-Bildschirm-Manie war die Folge. Keine Spielkonsole und kein populärer Heimcomputer blieb von strahlenden Karatehelden, weisen Meistern und prügelnden Finsterlingen verschont. Neben vielen Flops und dürftigen Kampfsportshows entstanden einige bis heute populäre Perlen.

Nach dem Untergang der VCS-Konsole von Atari (für die eine gelungene Umsetzung des "Kung Fu Masters" entstand), waren Heimcomputer das Spielmedium für Klassiker wie **Exploding Fist** und **Karateka** von "Prince of Persia"-Erfinder Jordan Mechner), während Prügelspiele von Konami und Capcom in die Spielhallen drängten.

Mittelmäßiges Beat'em Ups der Frühzeit: "Kung Fu Kid" und "Double Dragon"





Tolle Grafik, guter Sound, aber nur wenig Abwechslung: "Fighting Street" gab's für die PC-Engine auf CD

Beat'em-Up in der zweiten Runde

◆ Erst mit der Einführung des Nintendo Entertainmant Systems und des Sega Master Systems wird das Thema für Videospieler wieder interessant. Wie schon zur Prügel-Pionierszeit unterteilten sich die "Beat'em Ups" (in Anlehnung an den Begriff "Shoot'em Up", der seit jeher für alle Ballerspiele gebräuchlich ist) in zwei Genres. Das eine folgt den Spuren von "Karate Champ" und präsentiert die Prügelkünstler in "seriösen" Produkten vor sportlichem Hintergrund. Ohne spektakuläre Effekte, dafür mit komplizierter Joypad-Belegung wurde (meist im Zweispielermodus) um Dan-Grade und farbige Gürtel gewetteifert — fair und ganz im Geiste fernöstlicher Kampfsportphilosophie. Das andere Genre entpuppte sich jedoch als das populärere: Im Namen der Gerechtigkeit prügelten sich hierbei die Spieler durch futuristische Slums und düstere Hinterhöfe. Die Gegner waren anfangs noch biedere Messerstecher und recht brave Karateadepten — später warteten muskellastige Mutanten und durchgeknallte Endzeitkiller auf den Auftritt der Spieler. **Vigilante** und das gelungene **My Hero** für das Sega Master System sowie **Double Dragon** und das hüpflastige **Kung Fu Kid** für das NES waren Ende der 80er Jahre die ersten erfolgreichen Spiele dieser "Einsamer Rächer"-Serie. Fair-Play und Spielregeln hatten keine Bedeutung, und so konnte man in diesen Prügelspielen schon bald Nunchakos, Holzprügel und Wurfmesser aufnehmen und gegen die Feinde einsetzen. Das Genre war um ein weiteres, bis heute bedeutendes Element reicher. Außerdem erfand Acclaim durch die anlaufende "Double Dragon"-Serie ein weiteres Feature, das über die Jahre verfeinert wurde: Verschiedene Schläge oder Würfe konnten nur auf anderen aufgebaut werden — die ersten relativ simplen Bewegungskombinationen entstanden. Da man in diesen Karatespielen aber auch "normal" laufen, hüpfen und Leitern erklettern konnte und das Geschehen stark actionbetont war, blieb die Anzahl der verschiedenen Schläge sehr beschränkt.






Fürs Neo Geo gibt's die derbesten Prügeleien: Fatal Fury





Seriös & sportlich: Budokan fürs Mega Drive

High-Tech-Hiebe

Mit der Einführung der PC-Engine (dank Hudsons **Fighting Street** prügelte man sich schon 1988 exklusiv auf CD) und den darauf folgenden 16-Bit-Konsolen von Sega und Nintendo bekam das brutale Treiben neuen Aufschwung. Die Feinde, inzwischen zu monströsen Karikaturen angewachsen, präsentierten sich dank gesteigerter Fähigkeiten der Hardware in abgefahrenen Lederklamotten und ließen beim Kampf bedrohliches Knurren, gebrüllte Warnungen oder markerschütternde Todesschreie vernehmen. Seit Mega Drive, Super Famicom und Neo Geo sind der Fantasie der Spieledesigner keine Grenzen mehr gesetzt: In Segas **Streets of Rage** katapultieren sich die Protagonisten saltoschlagend über die gesamte Bildschirmdistanz, in Capcoms **Final Fight** lupft der Spieler wiederum den 200-Kilo-Koloß (der dort neben Endzeitindianern und Leder-Ladys gleich rudelweise auftaucht) locker über die Schulter. Das Nonplusultra auf dem Gebiet überzogener Endzeitschlägereien ist momentan **Fatal Fury** ein neues Modul für SNKs Wunderkonsole Neo Geo. Hier spotten die Techniken der furchterregenden Kontrahenten (ähnlich wie in aktuellen Van-Damme-Filmen) jeder Beschreibung und pendeln zwischen realistischen Bewegungsabläufen, akrobatischen Kunststücken und regelrechtem Todschlag. Nichts für schwache Nerven — für den eingefleischten Fan sind Grafik (selbst die Sprites verändern ihr Aussehen, jubeln oder atmen schwer) und Sound jedoch ein Hochgenuß. Es ist trotzdem zu erwarten, daß Prügelkönig Capcom mit der geplanten Super-Famicom-Version des Hitautomaten **Street Fighter 2** grafisch und akustisch zumindest nachzieht und eine der spektakulärsten Heimschlägereien inszeniert.

Dagegen wirken die wenigen Angehörigen der "seriösen" Karatezunft fast schon farblos. Das unauffällige **Budokan** entstand nach einer bekannten Computerspielvorlage und verdient als ernstzunehmende Simulation (Kendo, Bo, Nunchako und Karate) eine lobende Erwähnung. Erst im Turniermodus schleicht sich der ungute "Van-Damme-Geist" ein — doch obwohl einige der Feinde mit ungewöhlichen Waffen fuchteln und regelrechte Zaubertricks einsetzen, bleibt Budokan ein Prügelspiel für alle, denen Gewalt eigentlich äußerst unsympathisch ist.



Schulterwurf aus "Final Fight" (S/Famicom) und "Streets of Rage"-Szene



Sport ist Mord

Neben den oben angesprochenen "seriösen" Kampfsportsimulationen gibt es natürlich noch eine Handvoll anderer Sportspiele, bei denen eifrig geschlagen und getreten wird. Boxsimulationen sind so zum Beispiel seit dem furiosen Automaten **Punch-Out** und dem Edelvideospiel **Rocky** (gab's vor knapp einer Dekade für die Colecovision-Konsole) sehr beliebt. Empfehlenswert ist vor allem die NES-Version des erwähnten Boxurahns Punch-Out; Sega-Fans werden mit **Heavyweight Champ** fürs Master System und **James Buster Douglas Knock-Out Boxing** fürs Mega Drive wesentlich schlechter bedient.

Wer gerne prügelt und eine PC-Engine besitzt, sollte zum gelungenen **Panza Kick-Boxing** des französischen Herstellers Loriciel greifen. Hübsche Animationen, knackiger Sound und eine Menge Abwechslung (dank Turnier-, Zwei-Spieler- und Trainigsmodus) fügen sich zu einer gelungenen Simulation zur härtesten Sportart der Welt.

Abraten müssen wir jedoch momentan noch von Vertretern der vor allem in den USA und Japan beliebten Wrestling-Liga. Die meisten der Module (z.B. **Wrestle War** für das Mega Drive oder **Super Fire Pro Wrestling** für das Super Famicom) sind nur als Import erhältlich und allein schon dank der japanischen Menüs und Handbücher nahezu unspielbar. Außerdem sind die Produkte auch spielerisch sehr gewöhnungsbedürftig — eisenharte Wrestling-Fans könnten dennoch daran Gefallen finden und sollten in bezug auf dieses Genre zu Spielen des Herstellers Human greifen oder auf Acclaim's **Super Wrestlemania** warten.



Wrestling, in Japan auch am Bildschirm ein Volkssport, ist hierzulande nicht jedermanns Sache

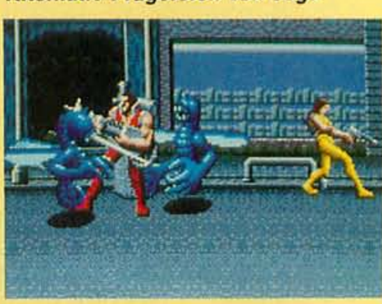
Prügel und Geschicklichkeit

Die für viele Videospieler interessantesten und ausgefeiltesten Prügelspiele stammen jedoch aus einem ganz anderen Genre. Als Mitte der 80er Jahre der erste Kung-Fu-Master-inspirierte **Shinobi**-Automat erschien, war ein Hybird zwischen Beat'em Up und Jump' n'Run geschaffen, der bis heute regelmäßige Verfeinerungen erfährt. Die Schlagvielfalt wurde zugunsten von Adventure-Elementen und Geschicklichkeitstests nochmals heruntergeschraubt — im Falle des exzellenten **Super Shinobi** (Sega 1990/Mega Drive) genügte jedoch ein halbes Dutzend verschiedener Sprünge und Attacken, um eine vortreffliche Ninja-Atmosphäre und spektakuläre Zweikämpfe auf den Bildschirm zu zaubern. Wer keine Sega-Konsole besitzt, sollte sich an die Konsolenabenteuer des Eastern-Filmstars **Jackie Chan** halten. Auch hier dominieren die Jump'n'Run-Elemente, triumphieren Geschicklichkeit und gutes Auge über brachiale Rausschmeißergebaren. Trotzdem sind die Kung-Fu-Elemente das Sahnehäubchen auf Hudsons Vorzeigespiel, das leider nur für die PC-Engine und das NES erschien.



Trotz des Jackie Chan mehr Geschicklichkeitstest als Prügelei: Hudsons "Action Kung Fu"





Fantasy & Science-fiction: Alternativ-Prügeleien von Sega

Schlagkräftige Alternativen

Wer düstere Großstadtszenarien nicht mehr ertragen kann, auf digitale Rangelein jedoch nicht verzichten will, sollte zu Segas **Golden-Axe**-Serie greifen. Zwei der Spiele (**Golden Axe** und **Golden Axe 2** bauen auf klassischen Prügelspielen der Double-Dragon-Schule auf, sind jedoch im Land der Drachen und Zauberer angesiedelt. Statt der Handkante läßt man hier die Streitaxt krachen, statt Ninjas warten Eidechsenmänner und Kobolde auf eine Abreibung. Die Anzahl der Schläge ist ausreichend, aber nicht verwirrend. Beide Spiele können mit einem Freund sowohl gegeneinander, als auch im Team durchkloppt werden. Außerdem gibt's den Arenamodus, bei dem man die Monster hübsch der Reihe nach aufs Parkett legt. Zu Golden Axe sei auch die Science-fiction-Variante erwähnt: In **Alien Storm** (Mega Drive) ist die identische *Handlung mit Aliens*, Laserwaffen und High-Tech neu aufbereitet.

Beat'em Ups 1992

Name	System	Hersteller	Bemerkung
Mutation Nation	Neo Geo	SNK	Nonstopschlägerei gegen androide und mechanische Scharen
Fatal Fury	Neo Geo	SNK	abgedrehte Karateschaukämpfe; die *NEO GEO NEWS* verraten Euch mehr
Two Crude Dude	Mega Drive	Data East	Endzeitschlägerei für zwei Spieler
Double Dragon	Mega Drive	Ballistic	den Klassiker gibt's nun auch für Segas 16-Biter
Pit Fighter	Mega Drive	Tengen	Prügelei mit Digi-Sprites
Double Dragon III	NES	Acclaim	den dritten Teil gibt's bisher nur fürs NES
Street Gang	NES	Techno	Zwei-Spieler-Rachefeldzug; ursprüglich als "River City Ransom" konzipiert, ab Sommer auch in Deutschland
Street Fighter 2	SFamicom	Capcom	Die populäre Automatenprügelei kommt im Sommer für das Super Famicom
Rushing Beat	SFamicom	Jaleco	Double Dragon-Clone mit Riesensprites
Final Fight Guy	SFamicom	Capcom	Aufgepepptes Final Fight — diesmal ist "Guy", der dritte Held des Automates mit dabei

NEWS

HIGH-TECH-ECKE



KLEIN, STARK, SCHWARZ

Wer nicht auf digitale Klangfülle verzichten will, wenn er durch die Weltgeschichte braust, greift auf einen tragbaren CD-Player zurück. Ein besonderes Schmuckstück ist der Sony D-Z 555. Der Wicht ist nicht nur besonders klein und handlich, sondern auch vollgestopft mit der neuesten Elektronik. Im Gehäuse drängeln sich zwei 16-Bit-8fach-D/A-Wandler, ein grafischer Equalizer, ein Mini-Surroundsystem, ein extra Bass-Booster und ein optischer Digitalausgang zum Anschluß an eine Stereoanlage via Lichtleiter. Die zahlreichen Bedienungsfeatures lassen kaum noch Raum für Wünsche: Titelsuche, programmierbare Titelauswahl, eine Wiederholfunktion und eine Anspieloption sind für den D-Z 555 überhaupt kein Thema. Mitgeliefert wird beim D-Z 555 eine praktische Tragetasche, das Netzteil, ein wiederaufladbarer Akku und ein Anschlußkabel für eine stationäre Stereoanlage. Der tragbare High-End-Zwerg hat allerdings seinen Preis: Fette 1000 Mark wandern beim Kauf über den Ladentisch.



BAUHERRENMODELL

In Amerika, dem Land der endlos langen Highways und des endlos lahmen Geschwindigkeitslimits von 90 km/h, spielen Autos eine große Rolle. Zahlreiche Motorsportarten eifern um die Gunst der Zuschauer. Besonders beliebt sind Crash-Rennen oder schlammverkrustete Buckelpisten, über die wahre Monsterautos mit ultragroßen Motoren und Reifen brettern. Da ein solches Superauto nicht nur ungeheuer groß ist und ungeheuer viel Benzin schluckt, sondern auch ungeheuer teuer ist, greifen viele Autofans auf eine billigere, aber nicht minder spaßige Alternative zurück: Ferngesteuerte Mini-Trucks. Wer sich in Deutschland ein passendes Truckmodell zulegen möchte, kommt dabei um die japanischen Edelmodellbausätze der Firma Tamiya nicht herum. Im reichhaltigen Angebot der Modellspezialisten befindet sich zum Beispiel der Kracher-Truck "Bullhead" im Maßstab 1:10. Das Mammutmodell ist über 40 cm lang, 38 cm breit und 37 cm hoch. Alleine die Reifen haben einen Durchmesser von fast 17 cm. Der Preis des Modells: Rund 550 Mark.



FRÜH ÜBT SICH

Motorradfahren macht Spaß — früh Motorradfahren macht noch mehr Spaß. Frei nach diesem Motto sollten sich schon kleine Kinder an einen heißen Feuerstuhl gewöhnen. Statt des ersten Fahrrads, spendiert man den lieben Kleinen ein Elektromotorrad. Natürlich komplett mit Stützrädern, damit die erste Spritztour auf heimischen Gelände nicht im Graben endet. Rund 360 Mark kostet z.B. die Record 600 beim "Quelle"-Versand. An dem batteriegetriebenen Maschinchen ist alles dran, was zum zünftigen Zweirad dazugehört: Zwei Außenspiegel für den Überblick, extrabreite Stollenreifen für Ausflüge ins Gelände und eine Fußbremse zum sicheren Stoppen. Die flotte Mühle, die tunlichst nur auf eigenem Grund und Boden verwendet werden sollte, wird komplett mit Ladegerät und Akku geliefert. Der TÜV aus Bayern hat seinen Segen gegeben und das GS-Sicherheitsiegel fehlt ebensowenig.

TREFFER — VERSENKT

Genügte den älteren Jahrgängen unter uns für das zeitlose Spiel "Schiffe versenken" noch ein Bleistift, ein Fetzen Karopapier und eine gemütliche Schulstunde, reicht den elektronikverwöhnten Kids von heute diese spartanische Minimalausführung nicht mehr. Spielzeughersteller Saitek hat die Zeichen der Zeit erkannt und eine computergesteuerte Variante des Spiels herausgebracht. Das Schlachtfeld ist wie die Schiffe aus Kunststoff. Treffer oder Fehlschüsse werden mit farbigen Plastikstiften markiert. Der Clou: Ein Computer überwacht die Spielzüge und gibt per Sprachausgabe seine Kommentare ab. Wahlweise in Englisch oder Deutsch nölt der elektronische Admiral aus dem eingebauten Lautsprecher. Wer nach dem Verlust seiner gesamten Flotte nicht sicher ist, ob er verloren oder gewonnen hat, fragt auch hier den Computer um Rat. Dieser schnarrt, unparteiisch und unbestechlich, die Schlachtergebnisse in den Raum — Zweifel an Sieg oder Niederlage bleiben also aus. Das Komplettset für den Computerkapitän (nur vier Batterien fehlen) kostet beispielsweise beim "Quelle"-Versand 99 Mark.



Der erste Spiele-Hit des Jahres vom 64'er Team.



Weitere Highlights:

- »Marktübersicht« – die aktuellsten 64er Computer-Spiele im Überblick.
- »Longplays« – "Zac McKracken" und "Bard's Tale" werden Schritt für Schritt durchgespielt.
- »Tips & Tools« – 10 Trainerprogramme und jede Menge Cheats machen fit für den Top-Level.

Jetzt bei Ihrem Zeitschriftenhändler!



Capcoms Magic Sword: Besser als Super Ghosts'n' Ghouls?

Ballerspieler an die Joypads: Was gibt's, was kommt?

Die Spaßvögel Tom & Jerry besuchen das NES

16-Bit-Action und fulminante Grafik: Street Fighter 2 prügelt sich heran.

Neues von Nintendo...

Diese *VIDEO GAMES* ist zwar zu Ende, am Inhalt der nächsten wird jedoch schon gewerkelt: Mit **Mega Man 4** und **Tom & Jerry** testen wir zwei langerwartete NES-Highlights, außerdem dürfen sich Nintendo-Fans auf einen großen Doppeltest (Game Boy und NES) des Konami-Krachers **Tiny Toon** freuen. Die grandiose Fantasy-Prügelei **Magic Sword** haben wir als Import fürs Super Famicom erhalten, **Thunderforce** entführt uns auf dem Mega Drive in ein actiongeladenes Ballerszenario. Knallig wird auch unser großer Artikel über die Geschichte und die Zukunft des Ballerspiels, mit Bildern der edelsten Raumschiffe, der abgedrehtesten Endgegner und der flammigsten Extrawaffen. Die Action wird Euch förmlich ins Gesicht springen...

Außerdem haben wir noch ein exklusives Firmenporträt eines der weltweit erfolgreichsten Spieleherstellers anzubieten, eine aufgestockte Portion Tips und Karten sowie Neuigkeiten und Tests für die beliebtesten Handhelds: Fürs Game Gear erwarten wir das Rollenspielopus **Phantasy Star**, für das Lynx das hochinnovative Kultspiel **Ramparts** und für den Game Boy... — lest's am besten selber, hier reicht der Platz nicht, um angemessen darauf einzugehen.

Spielvergnügen total!




GAME BOY. Neu. Für Euren GAME BOY. Neu. Für Euren GAME BOY
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II
BACK FROM THE SEWERS™
Neu
Teil II
Abenteuer
der Turtles
Gutschein
für neue Aufkleber !!!
Jetzt abholen oder anfordern: Die Turtles und dazu **zwei weitere Überraschungs-Aufkleber. Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 3 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. **Aufgepaßt!** Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
Im Urteil der Fachleute:
In VIDEO GAMES 1/92
mit 81% Spielspaß als
VIDEO GAMES CLASSIC
ausgezeichnet:
"Hut ab! ... KONAMI (hat)
einen weiteren Meilenstein
dieses Genres geschaffen ...
abwechslungsreich und
wohl durchdacht."
Jetzt geht die Action erst richtig los...
Springen, klettern, skateboarden und surfen durch Kanäle, leerstehende Gebäude, über Autobahnen und durchs Technodrom . Doch plötzlich ... einer der Turtles ist verschwunden. Da müssen Pizza-Bonus-Punkte her, um ihn zu befreien. **Cowabunga !!!**
Die Turtles II mit noch mehr Action, noch mehr superstarkem Spielespaß. Mit Soundmenü, digitaler Sprache, toller Grafik, drei verschiedenen Schwiergkeitsstufen und vielen Levels.
Da kommt Euer Game Boy ins Turtlen.
Teenage Mutant Hero Turtles Teil II - das ist der superstarkeVideospieleSpaß von KONAMI.
VIDEO GAMES CLASSIC
PALCOM™ SOFTWARE
ORIGINAL GAME BOY. VIDEOSPIEL
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Posfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.
Exklusiv für Nintendo Spielesysteme (NES)
TURTLES II THE ARCADE GAME
SOCCER
GAME BOY